

ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!! 「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

第2弾/圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。 最も危険な冒険に、今、出発せよ・・/



するには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)か必要です。 ※「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好 評発売中/

MSX,MSX2~で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ 言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpieASM」。 徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート!発売 当時、39,800円の所を何と5,000円。 既にTAKERUでしか手に入りませんよ! MSXユーザーは注目!

エディタアセンブラはソースプログラムを編集する エディタと、ソースプログラムをマシン語に変換する アセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモ 、こう、こうにくフン語・ロフンムのためので こ夕機能を含みます。エディタはBASICのスクリー ンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、 文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、 オンメモリで編集から実行までできますので効率よ プログラムが開発できます。



価格¥5,000®

■対応機種: MSX MSX2/2+turbo R

■企画/開発:コーラル

1.血ぬられた王家の秘宝

4. 嘆きの神殿 5. 魔王ギルバレスの迷宮

FAN ATTACK

- **4** シムシティー MSX版のすべてをチェック/
- ⑩ ブライ下巻完結編

発売前の予備知識、基本システムの紹介だ/

® ハイドライド

付録ディスクでよみがえった名作の攻略だ/

FAN NEWS

● 夢二・浅草綺譚 大正時代が舞台のノスタルジックAVG

PROGRAM

- **69** ファンダム プロコン第1次候補作品10本掲載/
- **40** ファンダムスクラム
- 48 新・マシン語の気持ち
- **⑩** あしたは晴れだ!
- **® BASICピクニック**

DOSに関する13項目

● FM音楽館

オリジナル3本+GM3本+軍歌カラオケ1本

- ₩ ゲーム十字軍

のぞき穴:スーパーバトルスキンパニックほか/通り抜け:シャロム、ブ ライ上巻ほか/歴史の散歩道:キャンペーン版第戦略 II・ユニットトーナメ

- 情おちゃ箱FFB 夏のイベントの報告、バックナンバー情報ほか
- ① GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

いよいよ今月から「ぬりえ部門」の作品評価が始まるぞよ

₩ ゲーム制作講座 実際のゲーム制作現場は会議の嵐

⑩ パソ诵天国

新装開店、大ゲーム特集/

INFORMATION

- ON SALE 7月発売ソフトを再チェック/
- **(II)** COMING SOON マイクロキャビンの新作『わくわくキャビンパニック』の情報満載/
- MS X 新作発売予定表 8月17日現在の情報
- 今月のいーしょーくー情報
- FAN CLIP

来日したMSX-ENGINE編集長 Loek van kooten

- 砂 投稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)
- [®] MIDI三度笠

新規スタート/MSXでMIDIをやりたい人すべてが対象/

® GTフォーラム なんでもござれ/

新企画スタート

プリメ倶楽部

internationalization

特別付録

付録にディスクをつけて一周年/ 超名作RPG収録//

スーパー付録ディスク#13

^{ズ>『}ハイドライド』

元祖アクションRPGの名作中の名作が遊べる/ <レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンブルブログラム /FM音楽館/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅鷹のCGコンテス ト/パソ通天国/ゲーム十字軍/COMING SOON/あてましょQ/ オマケ/MSX-OOS

⑪ スーパー付録ディスクの使い方

■スペック表の見方

- Mファンソフト o
 - 203-3431-1627 @
- 1月23日発売予定 ◎

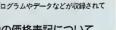
0	200 ×2 🔊	媒 体
6	M5X 2/2+	対応機種
0	128K	VRAM
0	ディスク	セーブ機能
0	6,800円	価 格

ターボトの高速モードに対応

●販売、あるいは開発ソフトハウス。
●購入などについての問い合わせのた めの、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っ ている時点での予定発売時期。O媒体と音源/WZはROM。園はディスク、区 はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称F M音順)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい ます。 3対応機種/そのソフトの仕様がMSX I で動くタイプのものは MSX 2/2+、MSX 2 は MSX 2/2+、MSX 2 + でしか動かないものは 歴532+専用、ターボRでしか動かないものは「意風と表記されています。 6 RAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動 かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2 以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セ ─ブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを引起してあります。心面格が消費税別のメーカー側 の希望販売価格です。
の備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディス クに掲載のブログラムやデータなどが収録されて います。



●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合 わせについて

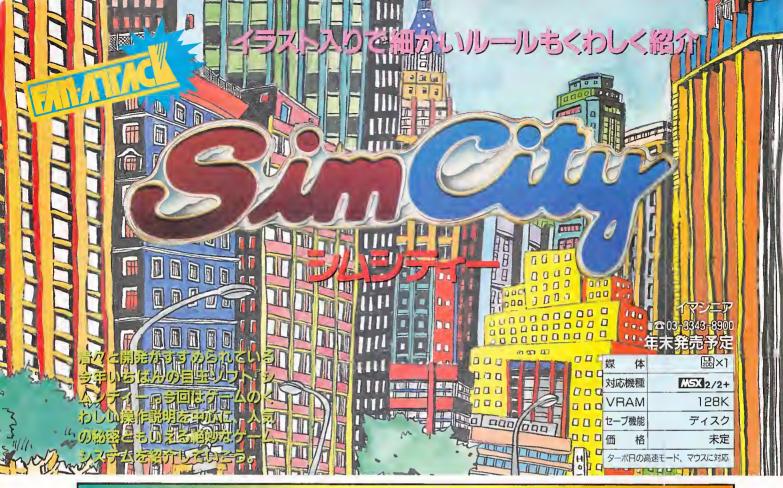
読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後4時から6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。

22 03-3431-1627



→P116の

「スーパー付録ディスクの使い方」参照



楽しさ無限大のマップ選び

今回も巻頭で大特集の「シムシティー」だが、いきなり悲しいお知らせをしなくてはならなくなった。なんと発売が年末に延びてしまったのだ。そんなわけで、残念ながら今回もPC-98版での紹介となってしまった。さすが世界で大ヒットを飛ばした名作だけあって、移植のほうも生半句な努力ではないのだろう。ちゃんと納得のいくソフトに仕上げてくれるなら、イマジニア様、わたしはいつまでもあ

○何十年も一緒につきあう土地。 じっくり選ばす

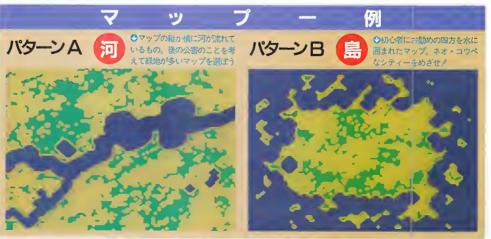
なたを待つわ……と、いいたい ところだが、それでは全国の気 の早いMSXユーザーにおこら れてしまうので、今回も最新情 報をお伝えする。

さあ下の写真を見てくれ。これは先月号のSTEP1で紹介した、ゲームをプレイする上でいちばん最初におこなうマップ

セレクトの画面だ。それももち ろんMSX版だぞ/

市長さんとなったキミは、自分の開発する場所を決めるべくたくさんの地図を広げた。さあわたしの必要としている土地はどこだろう? ってところだ。そして、選ぶ地図は完全なランダムで作成されるから、スーパ

ーファミコン版のように数は限定されない。地図は無限に選べるのだ。だから友達の開発する土地と、自分の開発する土地が一緒になるなんてことはまずない。プレイヤーの数だけ地形があるのさ。だから、キミたちがプレイするときは、下の画面写真とは違うマップになるわけだ。



© 1989/1991 Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co..Ltd. ●追加情報・・・・・漢字ROMなしでもメッセージが漢字で表示されることに決定。 さらに、 高速モードにも対応することになった。

国 絹 世 100 万 都 市

「シムシティー」は街を作るのが目的だから、最終目的というのは存在しない。しかし、ゲームとしてのメリハリをつけるために用意されているのが、人口の増加による街の呼び名の変化である。キミの住んでいる街の名前にも、かならす最後に「町」

とか「村」とかついているだろう?「シムシティー」の中の街だって例外ではないのだ。表を見てくれれば一目瞭然、英語での呼び名ではあるけど結局は何も変わらない。「BABO」という街を作ったら、いちばん最初は「バボ村」。発展していけば「バ

ボ町」「バボ市」と変わってくる わけだ。そしてユーザーが夢み ている目標こそ、巨大都市「メガ ロポリス」にすることなのだ。し かし、ちょっとやそっとの努力 ではメトロポリスすら難しいぞ。 どうだい? 夢がまたひとつ大 きくなったかな?

●ビレッジ(人口0~1999人)

ゲームを始めると、まずここからスタートだ。日本でいう「村」にあたるもの。多分、発電 所と住宅地に工場ぐらいの小さな街でしかないだろうが、やはり基礎が肝しなのだぞ。

●タウン(人口2000~9999人)

日本でいう「町」にあたる規模。商業地域もできて、いよいよ街の骨格ができあがってくる。ここでいい加減な地域の配置をしてしまうと、後々えらい目にあうぞ。

●シティー(人口10000~49999人)

日本でいう「市」ぐらいのものたろう。名前もちょっとかっこよくなっていよいよ街らしくなってきた。人口の増加にともない、はやくも交通渋滞が始まってくるだろう。

●キャピタル(人口50000~99999人)

日本でいうなら「県庁所在地」ってとこか。雑な計画だと、それまでなんとなく成長していた街も、ブッツリ人口の増加が止まってしまう。特殊な建物もそろそろ要求される。

●メトロポリス(人口100000~499999人)

日本でいえば「政令指定都市」。キミの都市計画が正しくなければ、決してここまで街を広げることはできないだろう。広かったマップも、もうそろそろ埋まってきているはず。

メガロポリス(人口500000人~)

日本でいえば、まさに「東京」。土地も埋まり、建築も一通りし終えた街はまさに日本の再開発事業のよう。すべての問題が市長さんの手腕にかかってくるぞ。うお!





◆小さな街の青年市長が、長年の開発と苦労により立派な名市長へと成長するのだ

年に一度の予算配分

世の中、何をやってもお金がかかる。街の運営ともなると、すごい金額だろう。経営計画だってキミのこづかい帳の比ではない。しかしこのゲームでは、それをこづかい帳のレベルまで簡素にしている。それが右の写真の予算表。毎年12月になるとこのウィンドウが勝手に登場する。

市長(プレイヤー)の決めるこ

とは、住民にかける税金の額。 それから、街の運営上不可欠な 3つの部署、交通局・警察署・ 消防署に予算を与えてやらなく てはならない。それぞれ必要な 金額をあちらから要求してくる。

普通、税金は7~8%くらい。 税金での収入が街の唯一の財源 だから、お金のない時期はつい 税率を上げたくなる。だけど「税 金の高い街はイヤ」といって住 民は去っていってしまうかもしれない。これでは元も子もない。それから要求への配分率も全額払ってあげないと、問題が生じる。警察署に払わなければ犯罪が多発する(「ロボコップ」みたいだ)し、交通局に金を出さないと、何と道が壊れていく。すべてが住民が逃げ出していく大きな要因となってしまうのだ。住民あっての街なのである。



MSX版最新画面にみる「街の崩壊」

今回のMSX版はなんとマップが退化していく。これは交通局に予算を満足に 払ってあげないと起こるイベントで、道路・線路の整備をしないためにとこ ろどころで道が壊れてしまうのだ。こんな街には誰も住みたくないぞ!





2道路が整備されなくなると、道が壊れていった。渋滞も起きる。橋も壊れ、住民は去る

옖 纷 衙 湿 世 (C) $\langle \! \rangle$ 5

市街全景アイコンを使え



街を造成するた めに使用する「エ ディット画面」と

双璧をなす重要な画面が「市街 全景」だ。この画面はエディット 画面で表示する場所へ瞬時に移 動することができ、さらに街の データも見られるという便利な 画面なのである。

街のデータとは、いま自分が 作っている街の状況のことで、 それをリアルタイムであれこれ 知ることができるのだ。まあ、

街の「内科検診」ってとこだろう か。その検診は、例によって画 面左にあるアイコンで、かんた んに操作が可能なのである。こ こでわかるのは、交通、人口、 犯罪をはじめとする、街のもろ もろの情報で、くわしくは下で 紹介している「市街地全景アイ コン解説」を見てくれい。

ちなみに、いちばん上にある アイコンは、表示されたデータ をクリアするためのものなので 説明は省略した。

メニュー・バーを使え

前回まで全然触れなかったけ れど、ゲーム中アイコン以上に お世話になるのが、エディット 画面の上に広がる青い横棒「メ ニューバー」だ。メニューバーは 大きく4つに分かれていて、左 から「システム」「オプション」 「災害」「ウィンドウ」の順だ。日 本語表示ならば以上の通り表記 される。内容は「システム」が街 のセーブ・ロード。「オプション」

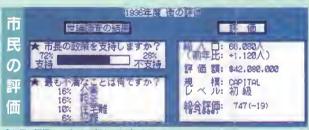
がゲーム中の基本設定の変更。 「災害」は災害についての操作で、 災害の有無についてもここで設 定する。「ウィンドウ」は、各種 画面を呼び出すもの。これらは アイコンのときのようにその位 置をクリックすれば、選択メニ ューが小さく出現し、もう一度 選べばよい。かんたんな操作な のだ。では詳しい説明をしてい こう。



ウィンドウ

メニューバー4つの中で、もっと も使用頻度が高いと思われるのが 「ウィンドウ」だ。ウィンドウのメ ニューは全部で5つ。「マップ」

「グラフ」「予算」「エディット」「評 価」の順で並んでいる。「マップ」 は市街全景画面を呼び出すところ で、逆に「エディット」では文字通 りエディット画面を呼び出すとこ ろ。つまり基本の2画面を切り換 えるには、かならずこの「ウィンド ウ」を経由しないといけないとい うことだ。「予算」は、前のページ



△住民の評価はシビアだ。税金を上げようものならあっという間に去っていく

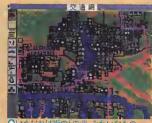
街 市 1ET



電線の引いてある部分はピンク色 で、発電所は緑色の点、電気が供 給されている区画は白い点で地図 が塗られる。逆に電気が流れてい ない区画は黒い点で表示される。 災害のひとつ「地震」が起こった ときは停電が起こりやすい。もし 停電になったときは、すみやかに 電線を引いてあげること。電気の 流れない区画は発展しないぞ。



街中の道路を黒色で、線路はピン ク色で塗られる。正しく道が整備 されているか、ちゃんと地域同士 が連絡されているかを調べてみよ う。あまり道路が多いと、今度は 逆に自動車によって出される排気 ガスが公害を招くおそれもあるの で、少しずつ黒(道路)をピンク (鉄道)にしていくように。めざせ 鉄道王?



ここを選択すると小メニューが出 て、2種類のどちらかを選ぶこと になる。「人口密度」(写真)は刻々 と変化する住民の人口密度を色の 濃さで表したもので、赤い地区ほ ど人口密度が高い。「人口増加率」 も同じく人口の増減を色の濃さで 表示する。停滞した街はまさに真 っ青に染まるので、それだけには しないように。



道路の混雑しているところを見つ けるのがこのアイコン。赤くなっ ている場所は渋滞地域で、もはや 道路の限界を越えて利用している ということ。そういう場所は即座 に線路に変えてしまおう。そのま までは、渋滞は解消されないぞ。 それにしても渋滞している自動車 のアニメーションってアブラムシ の大群のようで、気色悪いよん。



○大都市にするには渋滞はなくさねは

3



メニューバーの解説 その2

じっくりと市政を行う市長さんも、 たまには休息が必要。ここではゲ ームのセーブ・ロードを行うので、

疲れたらセーブして寝ちゃおう。 ほかにも、あきっぽいユーザーの ために街の名前を変えてセーブし たりもできる。突然シナリオがや りたくなったときの「シナリオを 選ぶ」コマンドや、挫折して新たな 新天地をもとめてしまう「新しい 街をつくる」コマンドもある(マ

ップはまた最初から選び直さなく てはいけないけれど)。これはリセ ットいらずの親切設計ってやつだ。 ちなみにPC-98版にあった、自 分の街をプリンタを使ってプリン トアウトする「ハードコピー」とい うコマンドは、MSX版ではなくな った。

SYSTEM

DISASTER OPTION

WINDOW

Bono Bono

Jun 1991

出日日 unds:

市政予算

街の名

わしいものと思ってくれ。現在の

人口もわかるのでちょくちょく見

てみよう。最後の「グラフ」はちょ

っと変わりダネで、街の渦去10年

間、もしくは120年間の発展状況

を6つの折れ線グラフで表示して

くれるというもの。これで街の歩

みがわかるのだ。

メニューバーの解説その3

オプション

●自動的に整地する

ユニットを置いたり道路を敷いた りするときに、いちいち「ブルドー ザー・アイコンを使わなくても建 設できるようになる設定。はっき りいってこれは便利。

●予算の自動配分

毎年決める予算を自動調節させて、 ウィンドウを自動的に出なくさせ る。つまりハンコを押すだけだっ た予算案を、それすら秘書まかせ にしてしまう不精な設定。

●現地へ直行

災害が発生したときなど、わが街 に大きな事件が発生したときに、

自動的にその位置のエディット画 面に切り換えてくれる設定。呼ば れたくない事ばかり起きる。

サウンド

「サウンドあり」「~なし」のどち らかになっている。このゲームに BGMはないが、エディットしたと きの効果音やクラクションなどは 鳴る。それの有無。

●スピードの設定

ゲーム内の時間の進行スピードを 5段階から選べる。最速だとすぐ に1年がたってしまう。時間を停 止させてじっくり建設することも 可能なので、意外と重宝する。

●高速アニメーション

エディット画面内では飛行機や鉄 道が移動し、工場の煙がなびいて いる。この機能を解除すると、そ のアニメのスピードが遅くなり、 処理速度が上がるぞ。

街の動跡をグラフ化してみる

でのべた予算のウインドウを自分

から呼び出すことができる。つま

り月単位で税率を増減することも

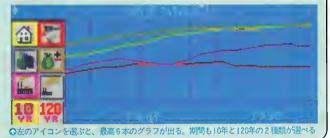
できる(『シムシティー」は月単位

で表記がカウントされていく)。お

もしろいのが「評価」で、街の世論

調査をしてくれるものだ。エディ

ット画面にあった要求グラフのく

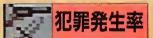


)ISASTER〈災害〉は次頁



道路にいる自動車の排気ガスや騒 音、工場や火力発電所からの煤煙 による大気汚染、空港の騒音、港 の水質汚染、さらにはスタジアム に来る客のマイカーによる交通渋 滞などなど、さまざまな公害の汚 染状況を、色分けしたもの。ひど いと街中が真っ赤に染まる。公害 に汚染された地域には住民は住み たがらない。



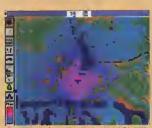


スラムなど、悪の温床を見つける ことのできる「犯罪発生率分布 図」。犯罪発生率は、人口密度・地 価・警察署の管轄範囲などから影 響を受けていて、犯罪をほうって おくとやっぱり住民は去っていく。 ゲーム中「大統領が鎮圧のために 軍隊を送るぞ」というメッセージ が出たりもするが、ホントに登場 はしないらしい。残念。



11

税金の徴収率を決める「地価」の 高低を色分けするもの。地価の細 かい状態は、エディット画面の虫 めがねのアイコンで調査可能だ。 地価が安いとスラム化して住民が 逃げ出すし、逆にあんまり高いと 税金が払えずにやっぱり住民はい なくなる。難しいところ。ちなみ に普通にゲームをしたときは、こ んなにきれいに色分けされない。

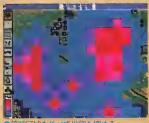


○わざとリソート地を作って地上げも可能



消防

これも2種類から選択する。中身 は似たようなもので、警察署と消 防署の管轄範囲をしめしたものだ。 どちらの施設も、ただ街の真ん中 に置けばいい、というものではな い。配置された場所を中心に広が る、一定の大きさの管轄範囲で街 を塗りつぶさなくては、街全体の 治安は守れない。ただ並んで建て ても意味はないぞ。



○管轄区域を並べて地図を埋めろ

メニューバーの解説 その4

天災は忘れたころにやってくる、 というのは常識内でのハナシ。『シ ムシティー」では好きなときに好 きな災害をもたらすことができる のだ。これぞまさに神になった気 分。いや悪魔になったというべき か? とにかく普通の街作りにあ きたら、どんな災害もあなたのお 好み次第。あなた色に染まります。 でも街をメチャメチャにする前に セーブは忘れずにね。

もちろん災害は、プレイヤーの予 期しないときにも起こる。そして、 ときにはあなたがていねいに育て あげた愛する街を、復興不可能な までにたたきのめすことも往々に してあるのだ。そんなのやだ、と いう人のためにあるのが、メニュ 一の最後に控えている「災害な し」の選択。メガロポリスを目指す 人はどうしても災害なしにする傾 向があるようだ。でも、あえて災 害との戦いにのぞんで欲しい。災 害が起こったときの、あの緊迫感 がたまらないのだ。これぞ『シムシ ティー』の醍醐味。

「災害メニュー」で選べる災害は全 部で6種類。「メルトダウン」と「難 破りの残り2つはなぜか選ぶこと ができない。どうしても見たい人 は、メルトダウンに限り、シナリ オモードで体験できるから、そち らを利用するといい。もう二度と 見たくなくなるかもよ。



●このメニューが出現。どれにする?



●メルトダウンはこのモードで選べる

火

燃えろ栄光

火災は地図上のドコにでも発 生する。突如として燃え上がっ た炎はその区画を焼け野原にし てしまうし、始めは小さい炎だ からといって油断するとどんど ん拡大していってあとが恐い。 火の手は森林や建物の上ではす ぐに燃え広がり、炎の移動でき ない海、もしくは空き地以外の ものを焼きつくす。消火は火災 地域が消防署管轄に含まれてい れば自然にやってくれるが、そ れ以外のときは自分で消す。



かわいそうな永沢くん

\$\$\$

涙の防火壁

炎はブルドーザーでは消せない。 だから炎のまわりにあるものを 取り壊して、消えるのを待つし かない。隣接ユニットをブルド ーザーでつぶしてしまおう。ユ ニット中央でボタンを押せばそ の区画は爆破される。悲しいが それによりこれ以上の損害をく いとめるのだ。



洪 水

残ったものは地面だけ

海や川のそばに突然青い水流 が動き出す。それが洪水だ。火 災と同じように少しずつ拡大し、 建物を破壊してしまう(津波で 流してしまうのか?)。移動した 跡には何も残らず、空き地と同 じさら地が残される。洪水の場 合、火災のような対処法がこれ といって存在しない上にすぐに 消えたりもしないので、発生し たらただ見守るしかない。

公園より空気の浄化に役立つ 森林を削られると非常に悲しい。

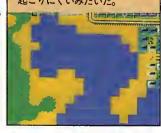




○見た目は地味でもやることは大胆?

海岸をならせ

とにかくまったく予測・予知が 不可能の災害なので、起きたら 不幸という、まさに天災の洪水。 なるべく高価な建物は沿岸部に 建てない、というのではあまり にも消極的。ここでウワサ話を ひとつ。海岸線の地面をブルド ーザーで舗装してやると洪水は 起こりにくいみたいだ。



降ってわく大惨事

空港を作ると街にヘリや旅客 機が飛ぶので見ていて楽しいが、 この旅客機がたまに落ちること がある。落ちるとその地点が爆 発し、四方に火災が起きるとい う強力なものだ。これを災害メ ニューで選ぶと、飛行中の旅客 機が爆発する。気分はテロリス トだ(あぶない)。空港ができて ないときには、わざわざマップ の外から旅客機が飛んできて墜 落してくれる。何という律儀な

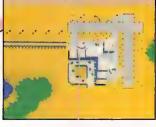




○これが突然爆発する。へりとの衝突もある

空港は郊外に 頸酸

飛行機事故も予測・予知が不可 能だと思われるが、対策はなく もない。完全にランダムに飛行 している旅客機(ほとんど酔っ ぱらい運転だ)も、いちばん最初 はもちろん飛行場から。都心に 飛行場があれば落ちる確率も増 す。郊外(マップのはじ)に設置 しておけば確率はへるだろう。



音

卷

最強の竜巻旋風

竜巻は、あとでふれる「怪獣」 とともに最悪最凶の災害である。 これをメニューで選ぶなら必ず セーブしておくこと。竜巻は突 然自然発生しマップ上を動きな がら通り道すべてのものを破壊 していく。飛行機や船も例外で はない。建物の中央を竜巻が通 ると、その建物は爆発し、火災 も引き起こす。水上に移動して も消えたりはせず、再上陸した りもする。とにかく竜巻から目 を離さないことだ。





弱假

神に祈れ

竜巻には回避策はない。とにか く通った後をただちに修復し、 とくに停電を防ぐように。あと は「火災」と同じに、爆発しそう な建物は自分の手で破壊してお く。それでせめて火災はくいと められる。そしてただ祈るしか ない。下の写真のようにスレス レでセーフってことも。



呼べ! ウ〇〇〇蓍備隊

人類の勝手な自然開発と汚染 物質の海へのたれ流しが、太古 の昔から海底深くで眠っていた 恐竜を巨大なモンスターとして 蘇らせた/ というもの。公害 汚染があまりにもひどいと、海 上に突如出現する。上陸すると 竜巻並みの破壊力で建物を崩壊 させる。またヘリや船ももちろ ん破壊される。英語表示だとウ ○○○警備隊の出動を要請され るが、そんなアイコンもユニッ トもないので残念無念。





○やっぱりカメじゃなくてコイツだよな

分類 工場の分散化

本文中でもふれた通り、怪獣は 公害が過度に進まない限り、ま ず出現しない。つまり日頃から 公害対策を徹底しておけば、ま ず大丈夫だろう。公害対策で重 要なのは、工場を1か所に固め すぎないことだ。緑と水に面し たところに分散させれば汚染や 犯罪も減少するはずだ。



批

マグニチュードヨ

マグニチュード8~9の大地 震が突如として襲う。最近では サンフランシスコの大地震がそ うだったように、都市は地震に もろく、建物は崩壊し、各地で 火事が発生し、道路は分断され、 電線の倒壊により停電が起きる。 崩壊した建物のうち中央部分が 破損していると、もはや機能し ない廃屋と化しているので、取 り除いてやるしかなくなる。高 級住宅街が一転してスラムとな ってしまうこともあるのだ。



の地震が起きると画面が揺れる

競競

時間よ止まれ

とにかく地震が起きたあとには いろいろなことがあるので、一 度に対処することはできない。 そこで使うのがメニューバーの 「オプション」にあるスピード設 定だ。これで「停止」を選択すれ ば、じっくりと、ひとつひとつ 直していけるというもの。「電力 網」も見るといいかも。



災害メニューにないイベント

メルトダウン

出力が大きく公害の心配のない、 原子力発電所だが、ここにしか起 きない史上最悪の災害がコレだ。 突然のサイレンとともに発電所が 爆発、火の海となり、そこを中心 とした円周上に放射能がまき散ら される。放射能はそれ以降なかな か消えることはなく、開発は当分 不可能となる。円周内の地域はス ラム化し、地域を分断することだ ろう。予測・予知は不可能で対策 は皆無。出現確率は低いけど。



港を設置すると水上には船が往来 し、貿易が始まって街の発展に買 献する。しかしその船が航行中に、 岸壁や橋に衝突、炎上、沈没する ことがある。そのためにも橋はな るべく海底トンネル(線路)にし たほうがよい。航路の関係で、難 破する地点は決まってくるので、 その位置には建物を建てないよう に注意すればすむので、ほかの災 害にくらべると楽なものだろう。 では健闘を祈る。





プレイする前に忘れた記憶を呼びさませ

ム表のポスターも付く予定。じつをいうと98版のものには大きなミスがあったんだけど、それは使わずに、修正されたTOWNS版のものを使うということなので安心だね。あとは、はやる気持ちをおさえて発売を待つばかりになったわけだ。

そこで上巻と下巻ではどこが 変わったのかを紹介しておこう。 詳しいことはあとで紹介するの で、ここではサラッとだけにし ておく。

まずはコマンドがアイコンで 表示されるようになったこと。 そのアイコンは、全部で8種類に分けられて、使いやすさの向上をはかっている。ただ、マウスが使えないことが非常に残念に思う。アイコンを選ぶとウィンドウが開き、そこでアイテムやら特殊能力などを選択するわけだが、ひとつひとつにグラフィックが付いて、見やすくなった。また、上巻で戦闘シーンとい

呼び名を変えて、大幅に変更された。上巻よりもコマンドを単純 化し、操作性がアップしている。

っていたモードが遭遇シーンと

とまあこんな具合なのだが、ここで、上巻を知らない人のためにシナリオを考えた飯島健男氏から上巻と下巻のつながりや、知っておいてほしいことなどを聞いておいたぞ。

飯島氏のコメント

やはり、「ブライ下巻」における最大の見せ場は、ハヤテとりリアンの関係でしょう。親のかたきと思い込み、名前を偽るリサことリリアン。それでもハヤテに次第に引かれてっちゃいます。それに引き換え、何も考えていないオマヌなハヤテ。ま、この2人の愛の行方が、やっぱり山場でしょうな。

そして、ハヤテの恋敵リーの登場も気になるところ。このリーとハヤテの関係は、シリーズを通して重要な核になるから、ぜひとも見逃さないように。このへんが、ハヤテの正体にも関わってきますんで。

そこで、気になるのはハヤテ

の父親が誰なのか? 下巻で姿 を見せる父君のせいで、ハヤテ はさらに波乱の人生を送ること になっちゃうんですよ。

ブライにおいては、ハヤテと ビドーが宿敵のように思う人も いるかもしれないけど、あくま でハヤテの宿敵はリーだよ。そ のへんをどうかお忘れなく。

そのほか、クークとアレック の関係、プロット兄妹の敵討ち、 左京の能力は戻るのか、これら は楽しみなところだね。

なお、9月19日にブライの小説が発売になります。ゲーム中では触れられなかった謎が、次々と明らかに! ぜひ、よんでくだせえ、おねげえします。



○懐かしい上巻の画面。残念ながら下巻とのデータ交換はできない。1から育てるのだ

帰ってきた八玉の勇士、野望に燃えるビドーたち

上巻で大活躍した八玉の勇士 と、このゲームの諸悪の根源で あるビドー・クレラントとそれ を取り巻く七獣将たちの紹介だ。 あの荒木伸吾氏によってデザイ ンされたキャラクタの魅力に取りつかれた人も多いはず。そのグラフィックだけを見るためにゲームを買ったという話も聞くくらい。開発元のリバーヒルソ

フトでは原画を盗まれるという 事件まで起こったというから困る。熱狂的なファンの仕業では ないかというが、そこまでさせ る荒木キャラの魅力とは何なの だろう。じつは編集部員かずちょ池田は荒木氏の大ファンで「美しいからより」というのが理由だそうで、ひそかに使い終わった写真を狙っている。

N

噩

9

勇

ک

也



本葉は海賊で、雷神・邪鬼丸の息子。上 巻で母に死なれてしまう。 アレック・ヘストン



ハヤテのことを父のかたきだと誤解しているため、名前をリサと偽っている。



プロット兄妹の兄。 質は優しくて力持ち。 両親のかたき討ちのために旅をしている。



プロット兄妹の妹。これでも15歳というから驚き。愛嬌のある話し方は有名。



念術の最大奥義・冥府転道を体得するためアレックと旅をつづけている。



彼の正体は竜の一族の頭領で、竜神の化 身である。無敵の氷竜でもある。



上巻ではサーカス団に入っていたが、今は婚約者と平和な生活を送っている。

ピドー・クレラント

占い師の村の長老。老いてますます盛ん

自分の父を殺してまでも野望を達成しよ うとするとんでもないヤツ。



水鉄将。最高の水術を会得するために、唯一の使い手、左京を追っている。



気獣将。大気を自由に操り、異次元空間 までも作りだしてしまう恐ろしい男。



木獣将。プロット兄弟の両親を殺した張 本人。残忍非道な性格をしている。



天獣将。上巻でハヤテによって吹き飛ば されてしまい、現在は行方不明。



地獣将。上巻では藍玉の神器を持っていたり、勇士たちを無傷で帰したりした。



火獣将。上巻には登場しなかった2人の 美女を配下に持っている。



風獣将。過去は謎に包まれているが、リ リアンが捜してる初恋の相手らしい。

大幅に変更されたゲームシステム

上巻と下巻ではゲーム画面の配置が変わった。メイン画面がステータス表示部分と入れかわって右から左へ移動。ステータス表示部分はキャラクタの表示

を横から縦にし、画面上に表示 されるパラメータを少なくした。 そして完成したのが下に載せた 画面である。これらはすべて余 計なものを省き、見やすさを念 頭においた変更なのだ。

上巻ではコマンド選択式で行われていたものが、下巻では画面左端にアイコンで表示されるようになった。コマンドを選択

するとウィンドウが開く。ここで目につくのが表示されるものひとつひとつにグラフィックが付いていること。工夫の色がうかがえるね。



パラメータの説明

上巻では合計10種類のパラメータがあったのだが、下巻になるとググッと減って半分以下の4種類になった。体力・知力は変わらいが、器用さ・知名度・好奇心・ストレスの値がなくなり、また能力値が精神力と呼び名を変え、新たに技能力という値が加わった。大別すると精神力・体力と知力・技能力にわけることができる。そして、下巻では戦闘でツール(ようするに武器)を使うと体力と精神力が減るので、注意が必要だ。

●精神力

特殊能力、ツールを使うと減る。 戦闘でダメージを受けると減る。 精神力と体力ともに1のときは戦 闘に参加することができない。メ ンバー全員が参加できないとゲー ムオーバーになるぞ。

● 体力

精神力とまったく同じで、HPが 2つのパラメータで存在するのだ。 つまり、精神力・体力のどちらか が1になっても片方が2以上なら ばいいということ。メンバー全員 の状態を注意しておこう。

●知力

ツールや特殊能力を使いこなすための力。必要なレベルに達すると新たな特殊能力を身につけることができる。知力だけを上げても技能力が追いつかないと新たな能力やツールは使いこなせない。

● 技能力

知力と全く同じ。付属のデータ表を参照して、ツールや特殊能力の必要レベルを調べておくといい。 また、すべてのパラメータは行動によって経験値を得ることができるようになっている。

ウィンドウ画面の説明

画面左側にあるメインコマンドの アイコンを選ぶと表示されるのが ウィンドウメニュー。ツールやア イテムなどを選ぶと所持品がグラ フィック付きで表示され、とても 見やすくなっている。



●MSX版は、またどうなるか正式決定していない部分が多い。写真は38版のもの

行動の説明

上巻にもあった行動はパラメータの減少にともなって1つ少なくなり全5種類。「周囲を観察する」と「本を読みながら歩く」はともに知力の経験値をアップさせるが、後者は読む本によって特殊能力を身につけることもあるオマケ付き。そのキャラの不得意な部分を行動で補っておくといい。

瞑想しながら歩く	精神力 アップ
その場駆け足をする	体力 アップ
周囲を観察する	知力 アップ
技の型を復習する	技能力 アップ
本を読みながら歩く	知力アップ +α

ガラリと変わった遭遇(戦闘)モード

呼び名が変わっただけで何のことはない、ただの戦闘モードのことなのだ、といいたいところだが、下巻では戦闘をしなくてもいい場合がでてきた。それは、普通の人間や、動物などに遭遇したときだ。これらとは戦わずにうまくやり過ごすこともできるようになっている。

上巻に比べるとコマンドが単 純化されて、操作がしやすくな っているのはいいが、戦闘画面にいささか迫力がなくなったような気がしなくもない。とはいえ、下巻では特殊能力の攻撃時に鮮やかなグラフィックが表示されたり、プレイヤー側のパーティー全員が画面上に姿を見せるなど、ビジュアル的に変わっている。これで、誰が攻撃しているのか受けているのかが画面上で確認できるようになった。



よかったんじゃないかなあ?下巻よりも敵キャラが大きくていいね。これで

メイン画面

画面に向かって左側が遭遇した相手で、 右側が上巻では表示されなかったプレイ ヤーたち。攻撃をしたあとに画面上に表示される数字はダメージの値だ。

隊列

いちばん上になって いるキャラがフィー ルド上で移動する際 のキャラになる。

現在のH.P.

精神力と体力の数値にはいつも注意 しておこう。この2つの値が1になってしまうと自動的に遭遇モードからはずされてしまう。

八玉の勇士の守護星一覧

上巻にあった武器との相性度が発展して姿を変えた。が、その内容はまったく一緒といっていい。下巻ではキャラクタそれぞれに守護星が決められていて、それがツールなどにも決められているのだ。両方の守護星が同じだと相性がいいのは当然。その相性は5段階あり、最悪の相性の場合、装備してないのと同じになってしまう。



戦闘コマンド

上巻とはうって変わって、全員攻撃、全員防御、AUTOなどのコマンドが姿を消して、個別に指示を与えなければならなくなった。ここで注意をしなければならないのは、1度遭遇モードに入ってしまうと装備の持ち替えができない。(特殊能力もアイテムも)遭遇モードに入る前に装備しておいたものしか使えないので、あらかじめどんなのに遭遇しても対応できるような装備を整えておくこと。また、どうしても攻撃できる装備をしてないときは出直そう。その出直し

についてだが、これは「逃げる」と 同じと考えてもらってかまわない。 はっきりいって100%成功するた め、危なくなったらさっさと逃げ てしまえるのだ。まず、この下巻 の戦闘を一言でいいあらわすと 「味方が、いつのまにかいなくなっ ている」なのだ。ようするに、すぐ やられてしまうということ。とに かく最初のうちはものすごく苦労 することだろう。とくにハヤテ& リリアンの章ではイヤっていうく らいに痛感することになる。出直 すコマンドを多用することにため らいを感じていてはこのゲームを クリアするのは難しい。









知る人ぞ知る「ハイドライド」 は昭和59年(1984年)12月、T& E SOFTからPC-8801版 でデビューしたフィールド型 RPGゲームだ。その後、圧倒的 な支持をうけ、その当時主流だ ったパソコンのほとんどに移植 されている。もちろん、われら がMSXにも移植されたのだ。

ハイドライドがデビューした 昭和59年当時のRPGといえば、 「ウィザードリィ」や、「ブラック オニキス」といった3Dダンジ ョンタイプが主流だった時代。 そんなときに出たこのハイドラ イドは、パソコンゲーム界に大

革命をもたらした。

トップビューといわれる上ナ ナメからみたフィールド画面、 林のなかにキャラクタが入ると 下半身が消えるなどの細かい演 出効果。ハイドライドは今のア クションRPGの元祖にあたる 作品なのだ。

ただし、ハイドライドには、 今のアクションRPGに見られ る会話というものがない。した がって、最後までいくには、画 面の中からヒントを得なければ ならなかった。アクション性と アドベンチャー要素をたっぷり 含んだハイドライドは、おもし

ろいだの、むずかしいだの、さ まざまな意見がとびかったが、 当時のパソコン少年をモニタに クギづけにしたゲームというこ とに間違いはない。

さて、このハイドライドがM SXで登場したのは、昭和60年 の4月。記念すべき第1作は、 MSX1のテープ版であった。 価格は4800円。安い……。この ときのMSXは、コナミの『イー アルカンフー」などのソフトが はやっていたころだ。

そのあと、MSX2が登場し、 同年8月にMSX2版ハイドラ イドが登場した。これは、MS

X2が登場して初のMSX2対 応ゲームソフト第1弾となった。 ディスク版とテープ版の両方が 発売され、ディスク版は6800円、 テープ版は4800円。付録ディス クには、このMSX2・ディス ク版を収録しているぞ。

そして、同年11月にMSX 1 用ROM版ハイドライドが登場。 価格は5800円。 ROM版はデー ターレコーダーを持っていない ユーザー向けに発売されたため、 データのセーブ・ロードがパス ワード方式になっている。ハイ ドライドはパスワードセーブ方 式の元祖でもあるのだ。

MSX TAPE版

○これがMSX用ハイドライド第1号。MSXIIこしてこのグラフィッ クなだけに、買った人もかなりいるはず



●テープ版が遊べない人用に発売されたROM版。パスワードセー ブ方式になっている。そのほか、5段階スピード調整つき



●MSX2が普及してから欲しがっても、なかなか手に入らなかっ たMSX2版。今日からこれが遊べるなんて、らっぴー♡

ハイドライド生みの親、内藤さんに聞くウラ話!!

わがMファンの付録ディスク に名作ハイドライドを収録する ということで、ハイドライド生 みの親にお話をうかがわねば/ と、いうことで、T&E SO FTの内藤さんにインタビュー したのだ。わくわく♡

編集部(以下、編) こんにちは。 今日はハイドライドについてお 聞かせください。

内藤さん(以下、内藤) ハイド ライドですね。ばんばん聞いて くださいよ。

ではます最初に、ハイドラ イドというネーミングはどうや ってつけたのですか?

内藤 あの当時、なぜか全天星 図を手元に持ってましてね。星 座を見てたら、ハイドラという 星座と何とかライドという星座 があったので、2つくっつけて ハイドライドにしたんです。

編 それでは、主人公のジムと いう名前は?

内藤 ナムコの「ドルアーガの 塔」がはやっていまして、ドルア 一ガの主人公がギルだったから



同じ2文字のジムと……。

編 あらら、けっこうかんたん なつけかたしていますね。

内藤 そんなもんですよ。

では次に、開発についてお 聞きします。苦労した点とかあ りましたか?

内藤 べつに苦労はなかったで すね。あのころは1人1ソフト 開発でしたし……。 あっそうそ う、じつは、ドキッとしたこと が1度あったなぁ。

編えっえっ、なんですか? 内藤 これいっていいのかなぁ。 う~ん、もう時効ですよね。じ つは、「ドラゴンスレイヤー」と 「カレイジアスペルセウス」とい うゲームが同じ頃でまして。八 イドライドと似たようなゲーム だということでビックリしたん ですよ。で、実際やってみたん ですが、ハイドライドのほうが 上だな……フッフッフ、という 感じです。立ち止まると体力回 復するのはハイドライドだけで したし……。でも、カタチの似 ているゲームなだけに、あのと きは、真剣におそれていたなぁ。

幅 デビューして、かなり長い 間売れてましたよね。数はどの くらい売れましたか?

内藤 う~ん、ざっと100万本は 売れたんじゃないでしょうか。

響 すごいですね。

内藤 移植した機種が多かった



○この日も取材班を笑いの世界に誘いこむ内 ハイドライトの受賞たての前でこ

ですからね。ファミコンとかも 含めて全部で10機種以上はだし ましたよ。

篇 ありがとうございました。 ※実は取材中内藤さんの横に苦 川さんもいたんだけど、本人の 希望で載せていないのだ。この あと、内藤&吉川の社内漫才が 永遠につづくのであった。みん なにも聞かせてあげたい。



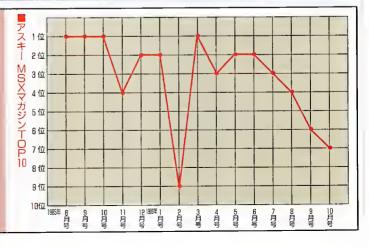
株式会社T&ESOFT 開発部長 内藤 時浩(ないとうときひろ)

昭和38年2月、名古屋市にて生ま れる。愛知県立愛知工業高校卒業 後、昭和59年2月に㈱T&E OFTに入社。パソコンに目覚めた のは中学生のとき店頭でさわった ベーシックマスターL 2がきっか け。はじめて購入したパソコンは、 PC-8001のフルセットだ。

ハイドライド史

ゲーム革命をもたらしたハイドラ イドは、約1年におよぶほど首位 の座をキープしたソフトだ。とに かく1年間もの長い間売れ続ける という背景には、この当時はパソ コンが普及しはじめた時期であっ て、みんなが買いもとめたこと。 そして、ハイドライド自体、それ まで見たこともないアクションR PGだったことがあげられる。10 機種以上も移植されたということ も今ではとても考えられない。そ して、ハイドライドは、各雑誌社 からたくさんの賞も受賞した。昭

和61年、ログインベストヒット・ ソフトウェア大賞年間総合1位を 始め、ポプコム編集部よりグラン プリ第2位を受賞したほか、PC マガジンからは、長寿賞というめ ずらしい賞も受けている。では、 MSXはどうだったのだろう。この ころMファンはまだなかったので、 アスキーのMSXマガジンTOP10 で調べてみた。1986年2月号に9 位に落ちているのは、テープ版が 下火になった結果だが、次の月に ROM版がでるとすぐ浮上してい るのだ。おそるべし!





地上マップにある 宝箱をあけ、十字 架を取ったらここ にきてみよう。こ こは、吸血コウモ リとバンパイアが いる教会だ。吸血 コウモリはなかな か強いので、ぶつ からないように下 の画面にいってみ よう。下の画面に 行くと、バンパイ アが歩いている。 後ろからつついて 倒すと、隠されて いた宝箱が出現す

るので、すかさず

取って脱出!



地上ダンジョンに ある穴に入ると、 なんと宝箱の山で はないか! とは いっても、ここに ある宝箱のうち、 本当の宝が入って いる箱は1つのみ。 ほかは全部スカな のだ。スカにあた っても死ぬような ことはないので、 かたっぱしから調 べていこう。ここ にいるゴールドア ーマーは、なかな か強敵だ。安心し てばっかりはいら れないぞ。



ここに入ってまっ暗だったら、アイテムのランプを取ってきてないということなので、ランプを見つけてからここにこよう。ここは、ウィスプがうようよしてて、1つの宝箱を守っている。ウィスプはかなり強敵なので、脱出のときも十分注意しよう。



最初はひたすらレベルあげ

スタートと同時に草原のドま んなかにたたずんでいるジムく ん。まわりはスライムがうよう よしている。彼はまだ弱いので、 しばらくはスライム相手に経験 値かせぎをしなければ、これか らの長い冒険にでられない。



のはじめはスライムでレベル上げ。ピコピコ、 ピシッ! うおっ、くらった!

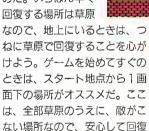
経験値は、1 ぴき1 ぴき倒す たびにFXPの黄色いメーター が上がっていくのだ。このメー ターがいっぱいになったら 1 レ ベルアップして、体力、攻撃力 がアップする。

ここでよくあることは、あと ちょっとでレベルアップという ときに死んでしまうこと。心の なかがあせってしまっておこる 失敗。こんなときの対策として、 途中Wキーをおして、クイック セーブをしておくことがオスス メ。どんなゲームでも、弱いう ちは、ムリは禁物ということな のである。

体力回復は草原がいっちばん!

ダメージを受けた ら、体力回復をしな ければ死んでしまう。 体力回復は、じっと していればいいのだ けど、場所によって、 回復スピードが違う のだ。いちばん早く

ができるのだ。







おすすめレベルアップの3ポイント!!



€ヒーローは、後ろからつつくのだ

●地 トダンジョン入口

スライムである程度経験をかせい だなら、つぎは地上ダンジョンの 入口がおすすめの場所だ。ダンジ ョン内にはローパーが歩いている が、この敵は草原にでられないの で、なんども草原にでて回復。経 験値かせぎには入口付近をとおり さったローパーを後ろからつつく と言う手段をとろう。ローパーの 動きをある程度見ていればわかる けど、入口付近を通りすぎたロー パーは、1回草原のほうにふり向 く。このとき、アタックしちゃう と大ダメージを受けるので、確実 に後ろを向いたときにアタックす ることがポイント。また、回復の 草原には、ときどきスライムがく るので、ヨソ見はしないように!



○自分がゾンビにならないように注意

2墓場の横

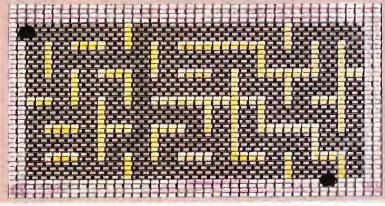
ローパーを倒しても経験値が入ら なくなってしまったら、つぎは墓 場の横がポイントだ。写真の位置 を見てほしい。この位置で回復し、 横を通りすぎたゾンビに向かって アタックをかけるのだ。ただし、 ゾンビはへんな動きをするので、 ローパーよりはむずかしいぞ。

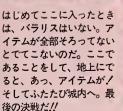


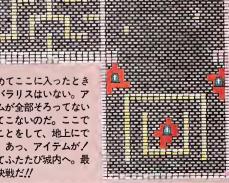
③バラリス城下広場

川を渡り、バラリス城下広場まで これるようになったときには、ス ライムがハイパーという化け物に なっていることだろう。最後はこ のハイパーをターゲットにしよう。 ローパーのときと同じく、後ろか らつつくのだ。回復は、1画面上 にある草原がオススメ。

ここの地下ダンジョンには、2つの秘密がかくされている。じつは、 ここには2つのアイテムがあるのだ。あえて公開をしないが、ヒン トを教えちゃおう。ポイントとなるのは、ここにいるレディアーマ ーとゴールドアーマーだ。体力に注意して探してみてね。







心機一転、担当者のわがまま で「プリメ」を題材とした連載コ ーナーにしてしまいました。み んなに愛される楽しいコーナー にしていきたいと思ってますの で、ご意見、ご要望などお待ち していま~す。

さあて、先月号でお知らせし たようにさっそくコンテストの 発表をしようではないか。混戦 必死の様相を見せたミスコン部 門。そのなかで抜け出したリリ スとクラリーノの一騎討ちとな り、憎きナスタナーラが健闘を 見せたのは意外だった。

位



大きなリボンがチャームポイント **声** のリリス。ゲーム中のミス・コン テストでは、あんまり活躍しませんけど も、ここではクラリーノとの接戦をモノ にして見事に優勝です。そういえばどこ となく横山智佐さんに似ているような気 がしませんか? しませんね、ハイ。で はここで優勝の架空コメントをいただい ておりますので紹介しておきましょう。 「ええ、本当に私が優勝なんですか? 信 じられないです。うれしいなあ、本戦で はいっつもりべさんや、ナスタナーラさ んが活躍しちゃって私なんか影が薄かっ たと思ってたのに。みなさん、応援あり がとうございました!」



○数あるリリスのイラストのなかで ピカイチ。群馬県・夜叉鬼狼くん

位



たったの2票差で涙を 飲みました。約1名、 熱狂的なファンがいましたが、

けっきょく 想いは届き ませんでし た。本人は 「チャンス だったのに ·····」とい ってました。



ナスタナーラ・キンスキー



とは本人の



●ナスは嫌い。大 阪府・麗亜さん

武闘会に出場するキャラを全

員見るのがつらかったせいか、 それとも魅力的なキャラがいな かったせいか、ほかの部門にく らべて投票数が少なかった。し かし、そのなかでダントツの人 気を誇ったジャネットが早くか ら独走態勢を築き、そのまま優 勝/ 2位には女性票を集めた マークが入った。



学 女性を味方に つけ悪また ました。本人いわく 「女性のみなさん、あ りがとう。私のよう なものに投票してい ただいて。感謝いた します」

○美しいでしゅ! 千葉県・陵弥さん

位



素手で戦う女戦士、気の強そうなコワ イ形相でこちらをにらんでいますが、 そこがまたいいのでしょう。男性に圧倒的人 気で見事な1位を獲得しました。では優勝の

架空コメント をどうぞ。 「やつりい、武 闘会での優勝 よりも価値あ





仏のスープ。みりましたよ。いいやっほう~、

いきますんで、

ヨロシクねり

み U

んなからの応援で成り立ってつまでつづくかは神のミソ汁

に今月から連載記事にな

マイクロキャビン

0593-51-6482

りまし

第3位



びうしてこの ようなバケモ ノがいいのでしょう か。不思議です。ま あ世の中には物好き もいますからね。 「どうしてあたいか 3位なのさ!」



好きなエンティンクコンテスト!

票がさだまらず、締切り間 際まで順位が入れ替わる始

末。誰もが1度は見る10歳の春が

混戦を制して1位になり、2位に

は、たった1票差で12歳の夏が入

り、同票3位が4種類ありました

が、1枚の見事なイラストによっ

て14歳の春を3位にしました。

際まで順位が入れ替わる始

これはたいへんだったあ、何 せみんなバラバラなんだもん。 確かに好みがわかれるのは予想 していたが、ここまでバラバラ になるとは思わなかった。いっ たいどの服装が 1 位になるのか 見当もつかなかった。



第2位 12才夏

第1位

10才春

第3位

★好きなエンディング部門

東京都・マサ

斉藤くん

これも服装と同じで意見がわ かれると思っていたが、それほ どでもなく、意外にあっさりと 決着がついた。ただ、3位にな った〇〇様の写真を公表できな いのは残念だ。でも、いまさら 隠す必要などないような……。

早くから将軍に票が集まり はじめ、そのままゴールイ ン。2位にはプリンセスよりも難 しいんじゃないかと思われる魔法 使いが入りました。第3位は、例 の最高といわれるものでした。







のこれはもうノーコメント

Dr. ささやの 健康診断

☆先月号でプリンセスにすると いう目的を達成してしまいまし たので、今月からは健康診断と 題して新たにお送りいたします。 ところで、みなさんどうです か? プリンセスにすることが できましたでしょうか。 おそら く、あまりにも一生懸命に子育 てに励みすぎて、プリンセスを 飛び越してしまった人もいるこ とでしょう。また、運良く「プレ イヤーの嫁になれた人や「孤 児院の先生」になれた人もいる ことでしょう。そして、偶然の 産物でMSX版必殺のとんでも ない「××の?」になれた人も いるんじゃないでしょうか。今 回はそんなエンディングについ

●娘のパラメータにばかりに気 をとられてプレイすると、ゲー ムのおもしろみが半減してしま う恐れがありますので、こちら としても気をつけなくてはいけ ないのですが、何回も同じエン ディングになってしまうという 報告をよく見かけるので、その 人たちになんとか手助けをして あげたいと思い、どうすればた くさんのエンディングを見るこ とができるのかをお教えしてい きましょう。

てのお話しをします。

▲まず、1番重要なのはさんざ んいってきている評価です。最 初にこれが高いか低いかで判断 がくだされます。次にパラメー タでどの値が1番高いかによっ て左右されます。ここで魔法使 い系のエンディングになるため にはほかに条件が必要になって きます。魔法使いというんです から頭がよくて、魔法が使えな くては話にならないでしょう。 あとは実戦でいかに経験を積ん でいるかにかかっています。以 上のようなことを頭においてプ レイすればだいたいのエンディ ングはOKでしょう。肝心なの を忘れてませんかって? しょ うがないですねえ、先月号でだ いぶヒントをあげたと思ったん ですけど。もう少しくわしくお 教えしましょう。

■孤児院の先生に必要なのは根 性と、博士と呼ばれるくらいの 知力が必要になります。また、 モラルがない人はなれないでし ょう。次にプレイヤーの嫁はプ リンセスと同じくらいの評価と 上位3要素が〇力・〇品・〇気 であることです。残るひとつは 上位2つ、下位2つが……。

Jr. ささやの

漢字ROMがない人にはとって もうれしい漢字ROM不要版。 では実際にどこが違うのでしょ うか。以下に変更点のわかる写 真を3点ほど載せておきました。 具体的にいいますと、メッセー ジに使われる漢字の数が減った こと。そのぶんディスクアクセ スの回数が少々増えたことなど しかありません。これなら安心 してプレイできますね。



○これは普通の市販バージョンのもの。 よく見といてね



⑥上のヤツの漢字ROMなしバージョン のメッセージだ



○どこが違うかわるかな? ちょっと読 みにくいところがあるね

▼編集部員のご意見コーナー 今月からプリメにかかわった縞 集部員にコメントをもらうこと にした。以前に登場した人はつ まんないだろうから、家でこっ そりやっていたCGコンテスト 担当の「あじすあべば福田」に 聞いてみることにした。

●強いて文句をつけるとしたら 娘のグラフィック。なんかソリ が入っているみたいでヤダ。そ れとディスクアクセスが多いの と、どうせなら全メッセージを しゃべらせてほしかった。ロパ クするとか、目をパチパチさせ るとか、グラフィックも変化が ほしかったかな? あとミュー ジックモードはどうしても付け てほしかった。曲がいいだけに 残念。こんなに文句をいってる けど実はエラく燃えたのだ。











★子育て自慢の広場だよ~ん

京都府坂本久門くん?歳

※彼は合計31種類ものエンディ ングが入ったディスクを送ってく れた。普通にセーブしたものでは 1枚のディスクに納まらないので、 FMPACを使ってSRAMからデ ィスクにコピーをして送ってきた

●娘の名前:ヒルデガルト・マリーンドルフ ●娘の未来:プレイヤーの嫁+たくさん

のだ。そのなかにはMSX版オリ ジナルのひとつプレイヤーの嫁の データが入っているではないか。 このデータを参考にすればみんな の娘も自分の嫁にできるぞ。しか し、31種類も送ってくるとは。(さ)



○見える? わかったらもうけもの

神奈川県飯野理恵子さん19歳

私は文武両道の娘にしようとおも い、11歳~18歳までを大きく3つ に分けて、それぞれに目標を決め て育てました。11歳~13歳は武道 に力を入れ、ついでにお金も貯め て13歳で博士になりました。14・

●娘の名前:ショウコ・アサナギ ●娘の未来:上級貴族の嫁

15歳は色気を身につけさせ、400 以上にしました。16歳~18歳は気 品をみっちりたたき込み、ミスコ ンで勝つための教育をしました。 そして、笑顔のステキな名門貴族 の御曹司と結婚したのでした。



○女性のブレイヤーでも父親気分?

鹿児島県田之上和人くん20歳

最初に14歳までは普通に育て、1 度セーブして、そこからいろいろ なエンディングに発展させました。 プリンセス、錬金術士、上級尼僧、 アカデミー総裁、司祭、売春婦、 貴族の側室などです。もう1枚の

●娘の名前:マコ・タノウエほか ●娘の未来: いろいろ

ディスクのほうには姉のものも一 緒に入ってます。名前はアッチャ ンで「BUCK-TICK」のメンバー の名前を借りてます。高級娼婦、 長寿、酒屋の娘などです。途中か ら育てる方法は使えますよ。



●姉弟仲良くガンバっておくれ

大阪府ちづかの弟くん15歳

1回目に上級貴族の嫁にしたので 2回目はパワフルウーマンにしよ うと決意した私は娘を宿屋、木こ り、武芸で鍛練させ、最初の武闘 会で準決勝まで進出した。14歳の ころには剣聖になり、4年連続優

●娘の名前:リョーコ・サカモト ●娘の未来:プリンセス

勝を飾っていた。そのとき「今から 知力・気品・色気を上げたらどう なるだろう?」と考え、即実行。そ してミスコンに出場させ、あっさ り優勝。運命の日を迎え、娘はプ リンセスとなった。



神奈川県小川裕くん20歳

※60枚にも及ぶ子育て日記物語 を送りつけてきた強者の彼。とて もじゃないが掲載できない。どう してくれようか。しかし、このま ま闇に葬るには惜しいので紹介だ けしておく。この物語は2人でミ

●娘の名前:ティーヌ・ローランド ●娘の未来:例のアレよ

ルクを飲んでいるところから始ま る。このあと延々と子音ての内容 が記載され、運命の日を迎える。 その後の話も考えられており、結 構おもしろい。ただ、娘の言葉づ かいが少しおかしいと思う。(さ)



神奈川県都桃さん15歳

初プレイでQQ様になりました。 当然、武者修行で元気でたくまし い娘に育て、1度の病気も不良も なく武闘会で何回も優勝し、剣聖 であり博士でもあるというスーパ ーガールになりました。

●娘の名前:トモミ・ハセガワ ●娘の未来:この娘もアレです

※そんなことよりも彼女は自分で 作詩・作曲したプリメの歌を自分 で歌っているテープを同封してき た。さっそく聴いてみる。ゔ、本 当に歌ってる。編集部で聴いたの だが評判はまあまあだった。(さ)



○歌入りテープにはまいりました





★イラストの広場で~す

いやあ、競争率が低いといったら こんなにたくさんのイラストが送 られてきた。全部採用はムリだけ ど採用数が多いから競争率はまだ 低いぞ。これからもどこぞやのよ りも大きく載せていくよ。それと 掲載される作品は発売日の約40 日位前に届いてないと次号へ繰越 しになるので覚えておいてくれ。

























MY BABY









ハラがいたい〜!/ 宮崎先生にあや まらなくちゃ(鹿児島県・阿呆くん)



◆うっわ~、ビビった、うますぎる! これは負け らんない、来月はオレも描く!(愛知県・河童印さん)

Dr.ささやの やえ室です

●今月もあとこのコーナーを残 すのみ、疲れたでちゅう(ヤバイ まちがえた!)。新装開店しまし たがどうでしたか? そんなに 変わったところなんてないけど ね。そうそう、子育て自慢のコ ーナーさあ、もっと大きくスペ ースとらないとあれっぽっちの 文章量じゃおもしろくないよね。 さて、どうしようか。

◆今度はイラストに変わって子 育て自慢の投稿者が減った。8 月号できちんと募集をしなかっ たせいかなあ。でも今月号の子 育て自慢はスゴイやつが多かっ た。ほかにもスゴイのはいるん だけど、スペースが……。それ は来月号から順に紹介していく 予定。イラストコーナーは大盛 況。これからもドシドシ送って きてね。しかし、栃木県・ぷる るん、キサマはおはこんなんぞ に投稿しおってからに、ゆるせ ん。よって命令する。この本の 発売日から1週間以内にイラス トを送ってくるように。いいな。 ♠7月15日、送られてきたアン ートハガキを読んでいた。質問 箱へ送られてくるものを見つけ るためだ。そのとき1枚のハガ キに目が止まった。そいつは娘 を「××の?」にしたというで はないか。「このエンディングは なんぢゃ~! 親をなめくさり おって、ただですむと思うな よ!!」と書いてある。宮城県・黒 沢謙一くん、キミのことだ。オ レが確認しているなかでは、ま だ彼しかいないのだ。せっかく なんだからディスクを送ってく れればよかったのに。彼より早 かった、僕も私もなったよ、と いう人はすぐに教えてくれ。 ♥当コーナーはみなさんのお便

りを募集しています。現在募集 中のものは以下の通りです。

▶イラスト(年齢を書いてね) ▶子育て自慢(要、最終日にセー ブしたディスク。キミの年齢) ▶ご意見、ご感想

今月は新たに、「最強の娘コンテ スト」の募集を行います。判定基 準は経験値。改造なんかすんな よ。優勝者にはプリメのCDと Mファンテレカのセットを。最 終日にセーブしたディスクを下 の宛て先まで。締切は10月1日 必着。発表は12月号です。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部 「プリメのコーナー」係まで

C O N T E N T S ★付録ディスクでは右のト ビラ C Gが見られるぞ。 ● ゲームのぞき穴・ボキャ ンペーン版大戦略 II 」のウ ル技など。 (P22) ● 通り抜けできますー『シャロム』ほか。 (P23) ● 歴史の散歩道→ユニット



BE CONTINUED ...

トーナメント。(P24)

ゲームのぞき穴

キャンペーン版大戦略』

インチキ/ キャンペ ーンゲーム勝ちぬき技/ キャンペーンゲームで、10タ ーンまでふつうにプレイし、10 ターンの敵のフェイズになった



●すべての敵国を降伏させてしまおう。後ろめたさのあいまった快感が全身をかけぬける

らAボタンを押しつづける。すると設定メニューが出るので、 無条件降伏を選ぶと敵は降伏してしまう。また、敵が複数ある場合は、1国を降伏させるとバグってしまうので、すべて降伏させてしまおう。

(鹿児島県/岩崎聡宗・19歳)



スーパーバトルスキンパニック

びっくり / ミュージックモードがあったぞ

○まずは敵のフェイズ中に設定メニューを

出し、無条件降伏を選ぶ

まず、NEWGAMEを選ん で名前入力画面にしよう。そし て、名前のかわりに「オンガク」 と入力して、カーソルをオワリ にもっていくだけでOKです。 あとは、オワリを押すたびに、 曲が変わっていきます。

(愛媛県/田中博樹・16歳) ☆持っている人は「らっき~」。



○バトスキの曲って、けっこうよくできていたりするんだよね

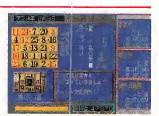
伊 忍 道

いまさらながら、遊技 場で<mark>得するウル技だぜ</mark>

最初の1回しか成功しないようですがルーレットを止めるときに(K)を押しておくとボーナ

ス目が連続で出るので魔方陣を すべてマークして最高の当たり 役が楽勝ででます。

(京都府/北村茂勝・16歳) ☆編集部では確認するヒマがな かったので、だれか確認して~。



毎編集部には直前のデータとかがなかったのでこれはふつうの画面

如1.43

PILTH

なっきずってか

る気から

LIZ. URUG!

くしゃべる「魔導物語 1・2・3』

いてよ、シノタウロス!」

○「だいあきゅーと」とか「あいす」などとよ

もけち…

ま

30

de

ょ

質問はQ係へ。答えはハガキに黒ペンなどで はっきりと。答えの採用者には掲載号発売日 の2~3か月後に賞金が支払われる。

シャロム

- 水脈が見つからず、ラー ナにも会えない……。
- 静岡県・もとき

シャロム の 通り抜けてきます

- 1)生き在かれのか年サワルに至う。 TELTITE TELTITE TENED TO THE CONTROL OF THE CO.
- 2) リセルモカルアーケル所へ行く。 (*an 直中水外 ハ州で) **もも、(tan 夏中で) **調べる(はまけ)。 "Ab (UEITAF)
- リウルの所へ見る。 (この画面のなから3 下から3 の所で) 「付り(ロたけのき)。
- あたは、高い高いかだ打ち返かばいいかけてす。 のこのゲームで 行きつまて しまった時は、最初からや り直す事をおすすめします。 意外な発見かあると思います。 最後に大ヒント!
- 「ラーナに鉄術さかけられている最中に見るの。 それでは、かんばって下さい。

カサブランカに愛を

- 序盤で廃屋に入れず、機 械にも乗れないんです。
- 福島県・宮崎忍

力サイプランカに愛を」の人で

- ・まず、博すの家の歯白に絶木屋にんがあります よね。彼に「わたすとけい」します。すると、かれに 花をくれるんですが、これで春んではいけません。 さらに彼に「おたりはな」とうない時計版に くれ、花くれるんです。(元は、生なに必要になります。 難しいのでまれしずと じかれるじつの家のらでれない時 花とわないてはれるではなくないです。
- 変易に入るには、からそのあえるとかり、釘抜きか 見重です。これは、特まの部屋から農庭に出て、 「みる ららにわ」すると、道具箱がみつかるので、 その中をしらいるとあります。これを「つかって」を 屋の中に入ります。そこではお酒がから入ります。 そして、機械は入ろ方法ですが博士の家の前 でリークするとしいいだがでてきますお、そこで つけせる さけ」をう图くりかえします。するとしかルズがっ面を 我けとりますわ、かた物材に入れます。入る前に 「おかけるたいある」でを行の数字一かのる新聞も、けんはあいかかります。もに入れらいれるまいかり 「おしはん」も、やれおいてくださいわ。 ま当にこうだいは難いいであまれ。まだ難関けあるけで、とりあえずにれてがんけれずれてきない

- リリアンの最強の武器と ハヤテ、ゴンザ、ロマー ルの最強のタテが見つからない。 どこにあるのか教えてほしい。 場所とかも図とかで示してくれ るとうれしいな。
- 北海道・H.F

8月号のブライ上巻。の 質問にお答えます

- •まず、ハヤテ・ゴンザ・ロマーノレの最強 の信、ポセイドソシールド、は、Aキャラの オクトパスを例した時の戦利品で チに入る確率は5%です。
- ●ン欠にリリアンの最強の武器でラック ローズウップですがこれもAキャラの メデューサを倒した時の戦利品で 手に入る確率は5%でもただし、 リリアンはゲブックローズグップと同じ 攻撃カクビームソードしも相性から なので、そちらを使う方が簡単です。 ly H.F
- 山口県・池田真裕

フ"ライ上巻 (8月号) 最後の対器と盾ですべ

- のリリアンの武器 ニれって 「ナラュアローズ・ウムア ですよか。 これは Atrin にする一サモ 倒せば、まれに手にはいるのです。
- ·ハヤテ·ゴンナーロマール最振の値 TIENTE 13 THE Aヤヤラである「オフトバス」を倒 七ば平に入るのですよ
 - せでもこのてつは どちらも手に 入る 磯辛は ちた以下なんですよ まと けなーサーはまる表。切り紙 は海岸治いに出ます。HFAN 605にかってをサフィンスをサフィンスをサフィンスをサンフラインスをサンスをはないにはの変数が サポー

魔導物語1・2・3

- 最後のミノタウロスが倒 せません。いくら攻撃し ても回復してしまい、大打撃を くらって死んでしまいます。特 別なアイテムが必要なのでしょ うか? 教えてください。
- 東京都・中間不連土と 友立網吾と飯谷津田笛朗

憲遺物語3のが試 -- ミノタウロスの使りし方 ---

- [準備]まず、回復アイテムを十分に用題してあくこと いくってきったかあれたけど、とにかく特でまれてけまって いみばよい。もちちん、1ノタウロスの部屋に入る直覧は、 イ本力・度の力ともをあタンにしておきます。
- (実践) 強い間が始まったら、シクラウスが何をしてこようと よな利にせだに、ひなすら、アイヤキュート」を唱入れたけます。 でして、方とよう回水学をくり、たりかられるというとう。 住とて、方とよう回水学をくり、たりかられるというとこうで、 住とかかかし、生使いもす(実を発にはないかけいはいいは はばはかかかし、となり。(それはその次のチンマ・回復
- [イエとリア]こうしておけば、シタクロスは白分自身の3女撃で へつへろになってしまうので、時で何月を国復しなから プラファファイヤ・コードリテアアダイス」ではの時度ければ、そのうち
- 付きます。 16月2日(19ウロスの体力回復はなかオといまかえたイテランと いう設定だから、マルド。で用るみせんではしてしまったらなっているう。でも、文が果なかったような変もするなあ。

为项人:中国不盛土之方立知县之新台津田苗斯



大阪府・もっちん

見真物語 1・2・3点のミリタウロスの 行りしかです。

- まま おおに、 1987ケアイテム はえまありませんが、 経力力等を見か化するアイテムはよるい・アンピのほうおん からいとフライェ見います。
- - 3 日を全ました別しの政策にも人と大「と思いますが、 説、ている別には対したのかいしない研究です。 (05、でいる時の方が、ラスタクメートが、は30%人といってり
- @ 69 9 nh 2011 13 h . 10 , 711 1 18 23 03 : 25 1 カ・パンプルロ エスロ M 1 (ついつみ。 a 09 は 112 1日 1年 ウルリ、の時 は 2台間 - 48 ラの14 カの秋景 3 5 11 3 1
- 章 最後に、1850のからとは少りすう。とかかります (カッパ・カルの ねんがり まけがなる) が、まったけだますのも、おんはってフリテにてくにいるだ

BY 6.5L

Merc. 1-18:14 1:11

(長野県/横川進治・?歳) 「スーパー・トリトーン」が解 くさいと思うのですが……。ちな みに今まで見つけたアイテムは薬 (ピンク・赤・緑・黄・?)、赤い 丸い玉、黄色のかぎ、指輪(赤・ 青)、ベル、十字架、タテ(緑・ 青)、バイブル、王冠、キャンド ル、ネックレスです。また、今い るのは真っ暗な墓場です。どうか なにとぞこの難問を解いてくださ れー。乱文乱筆、用件のみですみ ません。

(岐阜県/水谷雅人・?歳)

教えてください

Q 購入してかれこれ3か月以上 たっているにもかかわらず『戦国 ソーサリアンが解けないままで います。第5章「徳川家康の章」で 黒い宝石が見つからないのです。 3つの短歌がヒントであることは 政四郎から聞いたのですが、あち こち歩きまわってもまったく進展 がありません。誰かよきアドバイ スをお願いします。この謎のおか

げで『ピラミッドソーサリアン』 のほうをやる気になりません。

(広島県/本山友則・18歳) 『幻影都市』の生体研究所で ヤマのいるところがわかりません。 もう3か月も行き詰まっています。 どうぞよろしくお願いします。

(埼玉県/田渕博隆・10歳) Q 毎月かかさずMファンを購入 しています。最近になって通り抜 けできますが新しい形で再開され たのを知り、質問します。バーデ

ィーソフトから発売された『ピア ス」で川田が殺されたあとにマス ターから渡された広田静香の住所 が書いてあるというメッセージの 暗号が解けずに困っています。地 名で思いつく場所はすべて入力し ましたがダメでした。広田静香の 住所とメッセージの解読の仕方を 教えてください。

けないのだ。たぶん5つ目の薬が



歴史の散歩道 ノペーン版大戦略**Ⅱ**

全国ウン千万(?)の大戦略ファ ンが待ちに待った、大戦略のイ ベント、今ついに開催!

詩 代 は 此 艦 LI

連載開始以来、一貫して光栄 の歴史SLGを取り上げてきた 当コーナー。一部では光栄から 何かもらってるんじゃないかと いうウワサもあったくらい。

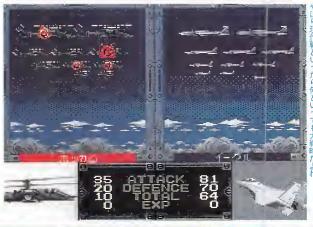
もっとも、こちらとしては別 に光栄のゲームに限っていたわ けではなかったのだが、歴史S LGというと、他にゲームがな いので、必然的にそうなってし まっていた。

ところがである、

デスク編集部F「今回は趣向を 変えて、大戦略IIでイベントを やろうか」

担当ファジー鈴木「え、でも大戦 略ってウォーSLGで、歴史モ ノじゃないじゃないですか」 F「な~に、大戦略だって立派な 歴史モノじゃん、現代の」 フ「・・・・・」

というわけで、多少不可解な点 はあるものの、ここについに今 までの慣例を打ち破って、ウォ -SLG「キャンペーン版大戦 略II」をとりあげることにする。 舞台を現代に移して、壮絶なバ トルが繰り広げられるぞ/



表を参照のこと。

さて、今回のイベント「ユニッ トトーナメント」だが、基本的に は両軍のユニットを順番に1対] で戦わせ、どちらかが全滅す るまで続けるというおなじみの スタイル。まあいってみれば、 一騎討ちトーナメント団体戦の 大戦略版というところ。

しかし、今回は勝ち残ったユ ニットはそのまま相手の次のユ ニットと勝負をする。つまり勝 ち抜き戦の要領だ。うまくすれ ば1つのユニットで相手のユニ ットを2つも3つもやっつける ことができる。これによって戦 いがよりエキサイティングに/ その他くわしいルールは右の

それでは、問題の軍の編成に ついてだが、5つのユニットを 次ページからの表のなかからデ ータを参考に選んでくれ。武装 が2種類(武装1・2および武装 3・4)ある航空機ユニットはど ちらか 1 種類だけを選ぶこと。 また、同一のユニットを選んだ り、指定の金額を超えたりして もいけないぞ。

大戦略にはユニット同士の相 性というものがあって、例えば AというユニットはBには強い がCには弱く、そのCはBに弱 いといったように、かならず天 敵があってすべてにおいて強力 な最強のユニットというものは 存在しない。そのため、選ぶユ ニットもさることながら、戦闘 順も重要になってくるだろう。

加重墓

参加方法は、八ガキに自分の 選んだ5つのユニットとその対 戦順、軍の名前(あまり長すぎる ものは不可)を明記して、歴史の 散歩道「史上最大の作戦・宣戦布 告」係までふるって応募してほ しい。1人8つの軍まで参加可 能だ。

優勝者および準優勝者には例 によってゲームをプレゼント。 締め切りは10月8日必着。1月 情報号から戦いの火蓋は切って 落とされる/

戦うための5つのルール

- 1 各軍の構成は5ユニットとし、 総予算5000の範囲内で選択する。 ただし、同一のユニットを重複し て選択してはならない。また、艦 船および補給ユニットは使用しな いものとする
- 2 戦闘は、対戦順に両軍1ユニ ットずつ平地で行い、どちらかが 全滅するまで繰り返す。勝ち残っ たユニットは、続けて相手の軍の 次のユニットと戦うものとする
- 3 勝敗は、相手の全ユニットを 全滅させたほうを勝利とする
- 間接攻撃・捕給はなしとする
- レベル・経験値など他の条件 は同一のもとで行う

今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■武将能力値について(三国志III) 演義ファンはいいかもしれない が、曹操配下に正史より評価が低 すぎる者が多い(特に于禁・楽進な

かくなる上は、演義モード・正 史モードを設けて、それぞれにパ ラメータを変えるというのはどう だろうか?

(愛媛県・森本裕改メ我是孟徳ク

☆なるほど、これなら蜀だけでな くどの陣営のファンでも楽しめる。 でも実際にやるとどうなるかな。

よしそれでは、全国の正史およ び演義ファンに告ぐ。この際、み んなで協力して、これこそ決定版 といえるような各武将の能力値表 を作ってみようではないか。統 率・武勇・政治・智略・魅力の5 つの要素において、キミなりの能 力値を考えてくれ。

ハガキに武将名と数値およびそ の理由、演義・正史のどちらに基 づいたものかを明記して、「三国 志・これが決定版! 係まで送って くれ。何人分でもかまわないぞ。 毎月みんなで考えていこう。



●東京都・勘太郎クン。おお、 大戦略とは実にタイムリー



●東京都・稲泉知クン。毎回 違う色を基調にしていてマル



●大阪府・赤坂和俊クン。構 図・彩色よし。あとは線か

イラストは今月は締め切りがは やかったためか、ややパワーダウ ン。そんななかでも、常連たちの

相変わらずの頑張りはさすが。 また、注目は孫武がEMERA LD WINGS(ちょっと長いぞこの

►砲 CN= CN=砲 AT=ATMミサイ V記号 空=航空機 ヘョヘリ AT=ATMミサイル SA: SA=SAMミサイル 兵=兵員 AMIAAMミサイル S2 ISAM2ミサイル VU=機関砲 BO=爆弾 VG=機銃 SG=小銃 MG=マシンガン A2IIAAM2ミサイル RO=ロケッ

WORDED ALT-NA Bu					1		1	and the second	-				7			トーネード	'AD'	✓ 空		2600		61	27	Su-8	4	空		1800		26	18
● 中の日本				フ		7		-'Y			킖	7	3			1 20-		AM	3		0	0	0	200	0	во	4	0	0	70	75
The part of the Daylor The Part of the Daylor The Part of	●表の見方	Aユニ [、]	ット名	B			1	<u></u>	P			7			<u></u>		9	VU	3	46	10/	8	13	Silver Chin	0	VU	3	34	6/	9	14
	ニットタイプ	C価格	i D	対空	防					-		-		_																	
7 月 - 1 日						E	2			- 6	- 1	- 1	- 0			スターファ		_	-	-				Su-8		_	 				_
ファントムを E 300 45 50 7 5 10 10 10 10 10 10 10	カー日~し対へ	ヘリ攻馬	拿力	V~	Y	72	5	-		-			-	-		The same of the same of		ΑM	3			20	9			BD	25		34	60 47	
マナントル		∠•a	~c	对兵	員	5	=		~ 				76														\Box				
0	-	空		cons		40	18	-	+ -	100	1	-	mar it			フィンバ・	ックロ	25		1/11		30	40	Su-1	7	70	Ш	1900		on.	7
************************************	0	AM	4		0		0		0	AM	1	45	0	0	0		0	AM	2	- 1	0	0	0	501		_	3		-	-	6
ファール 型 3000 0 2 2 2 2 2 2 2 2			_	-				-	+		-			_	-	1	0	VU	3	41	76	3	8	NZ.			+	_		4	-
0		VÜ	3		74	5		- 20.		BU	2	U	U	54	58									Page 1	0	VU	33	37	56		66 9
8	1007	-		3000		48	25	ミラージ	13	空		5000		42	14	F-1	7	空		4400		80	40	F-11	1	空		1900		28	26
8			333	70 48						AM	23	60				-		AM	30	75 45	0	0	0		0	BO	6		0	70	75
No. No.	0	ВО		0	0	57	62	And the second	0	BO	1	0	0		43		0	BO		0	O		_		9	AIVI	i i	00	U	0	
8 AM 4 76 B B B B B B B B B B B B B B B B B B					80			5 = 57 ···			3	_	_	_	_	-	0	VU	3	42	77	10				1		0-0		0.5	0.7
O V U 3 46 8 8 8 3 5 O V U 3 42 77 5 10 O V U 3 42 77 5 10 O V U 3 42 77 5 10 O V U 3 45 88 10 15 O V U 3 45 88 88 10 15 O V U 3 45 88 88 10 15 O V U 3 45 88 88 10 15 O V U 3 45 88 88 10 15 O V U 3 45 88 88 88 88 88 88 88	2000	\rightarrow		-	Ω		-	ミフーシュ		_	2				-	ホーネリ	4		0			-		FSX						-	
1-7	10	VU	3			8		760	ŏ	VU	3	42		5		27		ΟŬ	3					18	0	VU	3		83		
1-7		A2 VU	33	65 46		8		8		BO	3	39	74	40		36	0	BO	300	0 45	0	57 10	62		0	BO	43		0 80		
0 AM 3 60 D 3 D 60 D 3 D 60 D 60 D 60 D 60 D	イーグル		_					ミラージュ						_	_	スカイホ	1	_	91	-	00	_		MiG-8			21			_	
B		AM	4	80	0	O	0			AM	3				Ö				1						0	AM	2	50	0	0	0
F. ファルコン 室 3000 40 24 9イガー2 室 1500 34 12 コルセア 室 1700 22 15 ファンタンA 室 1100 18 13 13 48 88 5 10 15 15 15 10 15 15 10 15 10 15 10 10 18 13 15 10 10 15 10 10 15 10 10 15 10 10 10 15 10 10 10 15 10 10 10 10 15 10 10 10 10 15 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10			_			_		Sec.	$\overline{}$		-	_				1	-		_	-	$\overline{}$	-			\rightarrow		-	-			-
3	0		_	43	78	-	13		0	VU	3	42	77	10	15			VÜ	3		88	5	10			VÜ	5		35	44	
● BO 3 C 80 57 80 67 80 0 7		-			-			タイガー	_						-	コルセ		-						ファンタ		-1	-			_	$\overline{}$
MiG-21 室 1100 21 40 27 77 7 10 50 13 77 7 10 15 77 7 10 77 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 10 7 7 7 7 7 7 7 7 7		VU	33		69						4	55 46	81	5				AM	3		72	8				BO	23	32		63	68
MIG-21 室 1100 21 40 クフィル 室 2000 50 18 A-10 室 1500 19 17 トーネードIDS 室 2500 40 28 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		ВО	3	Q.		57	60			ВО	2	D.	0	55				во	5	0	0	65	70	-							
AM 2 45 76 1 5			_	_	DU	_		クフィ			4		/8		_	A+10			3		69	_		トーラード	inc	200	\vdash	2500		48	200
MiG-23 室 1800 42 20 ドラケン 室 1800 32 17 ジャギュア 室 1700 30 12 イロコイ へ 200 2 8 15 15 15 15 15 15 15	0		_	-			0	1		AM	2		0		0	7 10	-		4	0	D			1- 4-1-			3	_	_	-	
MiG-23 室 1800 42 20 ドラケン 室 1800 32 17 ジャギュア 室 1700 30 12 イロコイ へ 200 2 8 8 1	0	VU	3	41	76	1	5	-178	0	VU	-	42	77	-	15	200			5	1	34	49	54	· · · · · · · · · · · · ·	-+	VU	\vdash	45	_	_	
0 AM 3 60 C C C C C C C C C C C C C C C C C C								10	9	An Bo	33	39	74	7		mile										An I	43	42	77	10	
● BO 3 D 0 54 前 55 10	MiG-23	空		1800		42	50	ドラケ	>	空		1600		32	17	ジャギニ	1ア	空		1700		30	15	イロコ・	1	_ ^		200		2	8
● BO 3 D 0 54 前 55 10		AM	300	60 41	76	05	0			MA.	23	50 46	75	00	9			AM	23		Q.	9		-		VG	6	0	20	15	35
MiG-29 室 2800 67 22 ピケン 室 2800 40 19 S. エタンダール 室 1300 10 11 10 0 RO 2 0 0 25 55 20 40 で VU 3 47 32 8 10 0 0 25 20 40 で VU 3 47 32 8 10 0 0 0 25 20 40 で VU 3 47 32 8 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0		-	0	0	54	68		-		1		П			-			_		_	-	_	-	0						
0 AM 3 70 C C C C C C C C C C C C C C C C C C					69	\rightarrow	_	1.5445	_	7	3	_	72			0 =			3	37	72	_	15	ブラックホ	ーク			300		5	13
B			-		0			ピケン	-		2		0	_		S. ISY		-	<u>а</u> Г	_				1.					_		
● VU 3 74 75 89 13			3					The same of the sa		ΫŰ	3	42	77	010	010	The most of the last		VÜ	3		69	8	13			_	4		20		-
MIG-31 室 2800 50 22 グリヘン 室 2500 55 23 三菱F-1 室 1700 32 16 グ VG 4 C 27 20 50	0	BO	33	0 74	D 75			100	0	BO	SIG	0	0	55		Care Co								アバッ							
0 AM 2 65 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			_		70	_	_	グリベン	_		-		- 11			三菱F・	- 1	空		1700		32	16	1							
9 BO 3 C U 57 62 • VU 3 75 50 10 15 • VU 3 75 50 10 15			2	65		\rightarrow	0			AM		75		0	0		_	во	3	0		65	70	トラーイ		-			-	-	
SU-27 (# 300) 58 22 /UZ- (# 200) 40 18 7UZ-7-37-7-5 (# 100) 18 C	0	AZ	2	bU	U	U	U								_	THE PARTY NAMED IN	0	ΛÜ	3	34	59	8	13	.5					0		
Su-27 室 3000 58 22 パリアー 室 2000 40 18 アルファジェット 室 1200 18 9 Mi-B へ 250 7 B	Con william									VÜ	3	75		10	15									1							
		_				\rightarrow		ハリア・	-	_	-	- 1		_		アルファジ						18		Mi-8		1		250		3	8
0 AM 3 75 0 0 0 0 AM 2 65 0 0 0 0 80 2 0 0 65 70 0 0 0 20 35		AM VU	33		O 75	8		- Ch			23	65 42							23			65			0	RO	4	0	0	50	35
0 BO 3 O C 54 58 0 VU 3 41 76 6 11 0 VU 3 33 77 10 15		_		0	0		58	4 B. 9.	0	во	-	0			60	48 60								A Marie			4				



●静岡県・祗興人クン。キレ イだなあ。でも、これ誰?



●東京都・とりボールクン







●佐賀県・老将軍クン



ペンネーム)に宣戦布告されたこ と。新たなる反稲泉知党の旗頭と なった感があるだけに、マークが

きつくなってきた。でも勝負を挑 まれるってのは一流(常連)の証 といえるんじゃないかな。我こそ

はと思う人はぜひともイラストバ トルに名乗りを挙げてくれ。 ちなみに、まったく個人的な感

慨だけど、パソ通のオフ会のよう に、常連たちみんなでお茶会なん かしたら楽しいだろうなあ。

ト砲 CN= ZSU-234シルカ 車 M 90 Mi-24 ハインド AT VG AT CN VU CN=砲 AT= 記号 空=航空機 VG Ō VG 車 ゲバルト MI-28 ハイボック ^ センチュリオン 重 M 48 チャパレル 車 15 AT CN O 15 SA VU VG VG ATMミサイル な ヘーヘリ 車 PAH-1 89 式戦車 車 RCM 748 レイピア 車 ローランド2 SA 80 83 O SA 4 2 O 15 AT CN 4351 0 VG VG VG VG 車 Bl式対空ミサイル 車 DCA 30 74 式戦車 車 AT O 20 ON O VU SAISAMEサイル VG VG 87式対空自走砲 ルクレルク 車 M 1 M 163対空砲 車 リンクス RO CN VU VU VG ۷G 80 式対空自走砲 AMX-30 重 ZSU-X 車 車 ホッカム AM 17 CN O 15 15 VU VU S2=SAM2ミサイル VU nr. VG オスプレイ メルカパMk3 車 クロタル 車 63 式対空自走砲 ΑM CN VU SA VG VG M1エイブラムス Sタンク 車 ADATS 車 建 o SA CN CN O 15 VG VG VU SGII小銃 M 60 A3 車 80 式戦車 車 ARMAD 車 SA-4 ガネフ CN CN SA 5 o o VG VG VG テレダインAGS T-80 車 69 式戦車 車 SA-6 ゲンフル MG=マシンガン H CN VG CN O 25 CN O 15 15 0 0 D 15 S2 VG VG T-80 車 BROM-2 車 ヤグアル2 車 歩兵 兵 CN AT ΑТ O 15 SG VG VG VG T-80 車 AMX-10 RC 車 車 重歩兵 兵 CN CN CN O 15 ΑТ O SA VG VG VG T-62 車 **∆**∩∩ 62 式軽戦車 車 乒 エリート兵 スコーピオン CN CN O 15 CN 3 ΑT VG Ō VG VG ō SG Ō レオパルド2 車 SA-9 ガスキン PT-76 車 動員兵 兵 CN 35 CN SA MG VG VG レオパルド1 車 SA-B ゲッコー 60 式無反動砲 兵 車 重 人民戶 CN CN Ω SA MG ō ō ۷G VG チャレンジャ SA-13 ゴーフル AMX-ゲリラ兵 兵 CN O 15 15 35 SA CN O 15 15 MG VG VG VG ま め

「今月のお気に入り武将」



実をいうと、担当は大戦略シリ ーズはほとんどプレイしたことが ない。はっきりいって、ズブの素 人に限りなく等しい。そのため、 今回の企画立案についてはタイへ ン困った。

はじめは大戦略ということを生 かして、今までとは一風変わった アヴァンギャルドなことをやりた かったのだが、意外とイベント向 きのネタがなくて、ない知恵をし ぼっていろいろ試してみたあげく、 今回の「ユニットトーナメント」

に落ち着いた。

大戦略フリークのみんなならど う考えるだろうか。ほかにもっと いいアイデアがあれば教えてもら いたい。

また、今後は歴史SLGに限ら ず、ほかのジャンルのSLGもでき る限り取り上げていきたいと思う ので、ぜひやってほしいゲームお よびイベント案があったら、どん どん意見を送ってくれ(結構見逃 してきたゲームっていっぱいある んだよな)。

ちなみに、このコーナーの連載 開始にあたって、前任担当者アッ キーは広くSLG全般を扱うペー ジにするつもりだったのだが、タ イトルをつける際、デスク編集部 Fが「歴史の散歩道」といつの間 にか歴史SLGのページにしてし まったという経緯があったのだ。

兵=兵員

AM=AAMミサイル

B 0

VG≡機銃

A2 MAM2ミサイル

RO=ロケッ

さて、間もなく発売の元朝秘史、 その暁にはぜひともイベントをや るつもり。また、イラストも特集 するので、ジンギスカン関連のイ ラストをどんどん送ってほしい。

対抗マルチプレイの クマルチプレイ

今回は8耐マルチに参加す るための、書類選考突破講 座。よく覚えておくように。

「8耐」に 出場 0 ポイント め व **る** た

8耐マルチの出場者はいった いどうやって決められているの だろうか? みんなのなかで疑 問に思っている人も多いだろう。

もちろん、適当に選んでいる わけではなく、たとえば、プレ ゼント抽選のようにシャッフル して抜き出しているというわけ でもない。ちゃんと1通1通目 を通して慎重に吟味・検討し、 参加者を決定している。いって みれば、推薦入試の合格者を選 定しているようなもの。

では、その選考基準とは? 第1回出場者、中村有吾クンが 「8耐に出る法//」とレポートを 送ってきてくれた。右の表がそ れなんだけど、うむ、なかなか いいヨミしてる。まあ、当たら ずとも遠からずといったところ かな。

実際のところ、選考の条件に は、年齢・性別・地域性・キャ ラクタ・話題性などさまざまな 要素がある。だから、かならず しもSLGの実力を重視してい るわけではない。

8耐マルチには確かにSLG の腕を競うといった狙いもある が、それよりもマルチプレイを 楽しむという点に主眼が置かれ ているからね。

中村有吾の「日耐」に出る法!!

ポイント1 名前のインパクト

名前や苗字の珍しい人やおもしろい人、有名人の名前と同じ(似てる)人 はやはり有利。第1回のメンバーにも結構いる!

ポイント2 イラスト・写真のインパクト

ハンサム・美人または顔のおもしろい(?)人は写真で勝負するとよい。 イラストなら思いっきりリアルに凝るかシュールにいくかどっちか。何 事も中途半端はいけない。ちなみに、ぼくはシュール派だった。

(ポイント3) レポートは量で勝負

ぼくはレポート用紙(B5サイズ)15枚にビッシリ書いたが、根性のある 人はそれこそ 100枚くらい書くとよいと思う。何か特別な固有名詞が出 てきたら、いちいちくわしく解説してやるとよりわかりやすくなり、か つ記述量も稼げてバッチリ!

てみる

応募にあたって、みんな苦労 しているのが自己PR文の書き 方だろうと思う。いったい何を 書けばいいのだろう?

それでは、実際にどういうこ とを書いているか、今回応募さ れた書類のなかからいくつかと りあげて見てみよう。

●大和の戦士参上/ 私は誰に も負けない/

(奈良県・池田宣生クン) ☆イチバン多かったのがこの手 のPRだったなあ。

●僕の心は赤鉄鉱だ/(赤鉄 鉱=さびているものが多くけっ

こう堅い。つまり、酸化への堅 い石=参加への固い意志だ/) (京都府・西野良クン)

☆ダジャレでくるとは……。

●武将風雲録には全然関係ない が、小学生のとき、デパートで 行われたファミコン版グラディ ウス大会で優勝したことがある。

(大阪府・宮崎政和クン) ☆確かに全然関係ないぞ。

●中1でも体が大きいのがとり え。体重だけは年上が来ても勝 つ自信がある。

(京都府・松村憲和クン) ☆だから体重コンテストじゃな いんだってば/

- ●あんさんの大阪人度チェック。 〇×クイズで大阪に対する理解 度を確かめよう。
- □ 1 大阪で阪神の悪口をいっ たら殺される。
- Q2 梅田の地下街はダンジョ ンで、迷うと二度と出られない。 Q3 山口組は大阪の軍隊であ
- る。 Q4 大阪城は非常時には変形
- ロボになる。

Q5 大阪ではアニメを放送す るとき、副音声で関西弁になる。 (A1:0, A2:0, A3:

x, A4:x, A5:x)

(大阪府・益尾宏治クン) ☆ハハハ、これはオモシロイ。 ほかにもMSXカルトクイズ・ 8耐マルチ戦略講座など、ノー ト半冊分にいろいろ書いてきて くれた。よくもまぁ、これだけ ……今回のレポートNa.1 /

とまあだいたいこんな感じ。 みんなあまり大したことは書い てない(失礼)。それでも、PR 文は応募者のキャラクタを判断 する手がかりとなるので、なる べく多いほうがいい。まさに、 質より量で勝負なのである。

みんな仲良くマルチプレイ

●ぼくも休日になると友人たちと マルチプレイを楽しんでいます。 しかし、仲間うちの恐怖の特別 ルールとして、トイレなどで席を はずしている間に順番がまわって くると、他の人が勝手にプレイし てもいいというのがあるので一時 たりとも気が抜けません。

このまえなど、電話がかかって きたので応対に出ていると、戻っ てきたときには、羽柴秀吉・竹中 半兵衛・柴田勝家の3人が解任さ れて他国の家臣になっていました。 (埼玉県・小林克也クン)

☆一瞬の油断も禁物の戦国時代の

雰囲気をシミュレート?

●ぼくはまわりにSLGファンが いないので、マルチプレイをした ことがありません。

だからすこしでもマルチプレイ の雰囲気を味わおうと、複数プレ イではじめて、かわるがわるプレ イして、各担当大名がある程度勢 力が大きくなったら、1つを残し て全部コンピュータ担当にさせる ということをしています。

こうすると、もとの自国は強く て倒すのが大変。通常プレイより はるかに歯ごたえがあります。

(神奈川県・津上信徳クン)

務

前述の中村クンをはじめ、何人 もの人から、泊りがけで「16耐マ ルチ」を行ったらどうかという意 見が寄せられた。

実際、マルチプレイの醍醐味(だ いごみ)を堪能するには8時間で はやや短いかもしれない。時間が 長くなれば、展開もエキサイティ ングになり、よりおもしろくなる ことだろう。

しかし、実現のためには数多く の課題をクリアせねばならない。 なかでも大きいのが場所の問題。 もし、みんなのなかで実家がホテ ルを経営していて、無償で提供し

てくれるというのであれば(オイ オイ)、この上ないが、そういうわ けにもいかない。

それに、泊りがけとなると参加 者の安全対策や保護者の許可が重 要になってくる。体力的な面も無 視できない。

そして何よりも編集部側の問題。 雑誌制作の厳しいスケジュールの なかでは、なかなか2日間も時間 をとるのは難しいのだ。

いいアイデアだけど、やはり現 実には無理っぽいなぁ。

さて、来月からいよいよ第2回 大会のレポートがスタートする!

でザ・ブレインを霊の生態と観

いつもとはちょっと気分を かえた桃色図鑑。今回は灰 色のホラー特集なのだ!

観客を怖がらせるのがウリの 「現代のお化け屋敷」ホラー映画。 とくに残酷な描写が中心のスプ ラッター映画の人気はちょいと 落ち目だけど、ゲーム界では今 が旬だ/ フェアリーテールの 野心作「デッド・オブ・ザ・ブレ

イン」は、従来の単なる味つけに 過ぎなかったホラーなグラフィ ックをはじめて前面に押し出し た、初の「スプラッターゲーム」 ともいうべき作品。「ゾンビ」「ペ ット・セメタリー」といった歴代 の名作ホラー映画を参考に、独

自の視点を加え、ただのパクリ に終わっていない。そこで今回 はこのゲームの影の主人公、フ ェアリーテール版「死霊(ゾン ビ)」の設定をその生態とともに 詳しく紹介していこう。きっと コワイぞーつ。



アメリカの大学教授である無 名の老科学者クーガー。彼が偶 然開発した「蘇生薬」は、確かに 生物を生き返らすことに成功し たが、それは理性もなく生きる ものすべてに憎しみを持つ「死 霊」としてであった。さらに彼ら は、生きているときは使わずに いた筋力を最大限に引き出せる ため、驚異的なパワーを持って いる。そして、彼らが活動する たったひとつの目的は、生きる ものすべての抹殺だけだ。

死霊は基本的に生前の意識は ない。そのため人間を襲うとき も知的な行動を取ることはあま りなく、目の前の相手にただ向





○蘇生薬を注入後全身に薬が回り効果が現れる

蘇牛薬の欠点の1つは蘇牛時 間が短いことだ。だが、これに は対応策があって、人間の「脳み そ」を食べることで解決する。科 学的にどんな作用が生じるのか 不明だが、彼らは脳みそを栄養 にして生きながらえることがで きるのだ。脳みそ以外の肉体は 摂取しても効果はないが、凶暴 化した精神が何もかも食おうと する傾向がある。また、食料の 保存を試みる程度の知能はある ようだ。



○死霊ならずとも「おいしそう(じゅる)」







○状況により群集化もする。こうなると回避しにくいので危険



歴代スプラッター

初のスプラッターアドベンチャー である『デッド~」が登場するまえ にもグログロ描写のアドベンチャ ーゲームはいくつか存在する。と くにコナミの『スナッチャー』は、 『デッド~』と同じく、その映画的 な切り口でのちのゲームに大きく 影響を与えた。その他いくつかの 名作・名場面を紹介しよう。

●スナッチャー



●超有名サイバーゲーム。いまだにこのク ムをこえる A V Gにはお目にかからない



●本当はバイオノイドであって人間ではない のだが、桃色な感じなので掲載

■アンジェラス



かった。「ユリ」がミイラになって話題に

エッチじゃなくても(裸が少なくて も?)フェアリーテールはやっぱり すごい! ということを世間にし らしめた、そういう意味でも記念 碑的なソフト『デッド・オブ・ザ・ ブレイン」。美少女は出るわ、謎の バイオノイドは出るわ、腐乱死体 は出るわ、頭から脳みそは出るわ、 何でもアリアリの作品だ。そんな 誰にでも楽しめる娯楽スプラッタ

- (笑)をフェアリーテールの御厚 意によりプレゼントする。さらに、 歴代ソフト群から、『エル』もプレ ゼントしてしまうぞ。エルフやっ た! というわけでいつものよう にクイズに答えてもらうのだ。問 題、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』 の副題『死霊の〇〇』の後ろの言葉 はなんでしょう? 「したたり」や 「盆踊り」じゃないぞ。わかったら

○たとえ銃でも脳を狙わないと

ハガキに答えとほしいソフト名を 書いて、ゲーム十字軍「デッド・オ ブ・ザ・ブレイン サブタイトル あてクイズ」係まで。独断と偏見& 厳正なる抽選により3本ずつあげ るよん。字はきれいに、礼儀正し いハガキを待っている。イラスト なんか描いてあると当選確率が高 くなるかもね。感想なんかも書い てちょーだい。



脳みそを求めて迫ってくる死 霊。彼らの凶暴さと筋力の強さ のまえには、常人では歯が立た ない。しかし対策がないわけで はない。死霊に対抗する唯一の 方法、それは死霊の脳を破壊す ることだ。彼らの体内の細胞組 織は脳を除いて死んでいるので、 脳以外を攻撃しても効果がない。 逆に脳を破壊することで死霊は ようやく「死ぬ」のだ。



目つぶしも死霊には意 ○一見有効と思わ れてしまった。

死霊の傾向と対策

以上が『デッド・オブ・ザ・ブレイ ン』における死需のすべてだが、こ の設定に大きな影響を与えた映画 を紹介しておこう。ジョージ・A・ ロメロ監督のゾンビ3部作、製作 順に『ナイト・オブ・ザ・リビング デッド(1968米)』『ゾンビ(1979 伊)』『死霊のえじき(1985米)」。邦 題こそバラバラだが、原題は順に 『死霊の夜』『死者の夜明け』『死者 の日』と統一感があるのだ。内容 は、宇宙からの謎の放射線により 蘇った死体が人間を襲う(1作 目)。死霊の群れは少しずつ広がり (2作目)、ついには地上全土が死 霊だらけになってしまう(3作 目)、というシリーズ構成になって いる。人間がたてこもったデパー トに死霊たちが襲いかかる2作目 の『ゾンビ』は日本でも大ヒットを 飛ばした。そして今回の『デッド~』 はこの2作目をベースにしている と思われる。何しろ主人公たちは この映画を観たといっているくら いだし……。さらにいうと、この エピソードは1作目のパロディと



●こういうことをする人間は死霊以下だ

して作られた映画『バタリアン (1984米・原題『死霊の復活』)。に もあるぞ。ゲームに興味がある人 や気に入った人は映画のほうもぜ ひ観てほしい……と思ったのだが、 ビデオのいくつかは現在、廃盤中 なのだ。しかし! 何と1作目は リメイクされてビデオが3月に発 売されたばかり。副題は『死需創世 紀』だ(1991米)。内容も今風で主人 公はねーちゃんだし(笑)、特殊メ イクの第一人者が監督してるし、 こっちのほうがおすすめかも。



リメイク版「ナイト・オブ ッド(監督=トム・サビーニ)」。 にっかつビ デオより好評発売中(1万5300円)

D誰か···(ピンクソックス6) <●エル(ELLE)



○アルバムも好評「ピンクソックス」にもこん なシーンが……えっ? まなみを出せ?



●美少女ソフトとして有名なエルフのSF。 しかし描写はほかのどれよりも残酷なのだ



○どんな絵もエルフは手を抜かないから、 ても正視できん(ソフトプレゼントだ!)

●狂った果実



●「デッド〜」と同じフェアリーテールのサス ペンス。スプラッターでないけど恐いよん



なくてもいいような気もするけれど、 なくてはできないこともある

DOSがないと、どういうことで困るのか。

たとえば、現在のMファンの付録ディスクは、いったんMS X-DOS (MSX2/2+の場合はDOS1、ターボRの場合はDOS2)で起動し、それぞれの機種のBASICに移行してから、すべてがはじまる。

このとき、DOSは、「AUT OEXEC, XB」というBAS I Cのプログラムを読みこんで実行する指令を出す役目しかない。たったそれだけのためにDOSを入れているのか。

もちろん、そんなことはない。

では、なんのためにア

第1に、圧縮して収録しているファイルを解凍するためのプログラムPMextが、DOSを必要としている。第2に、付録ディスク収録のファイルを別のディスクに手作業でコピーするときはDOSでやったほうがかんたんにできる。第3に、将来、また別の用途が出てくるにちがいない。

DOS1とDOS2の2種類があってちょっと話がややこしい。そこで、今回は、話を比較的単純なDOS1にかぎって、その正体と活用法に迫る。



DOSだって、プログラムなので、DOSの本体である プログラムがなければ、そもそもDOSを使うことがで きない。DOSの本体であるプログラムとは、 MSXDOS、SYS(基本システム)

COMMAND、COM(コマンド実行用)

の2本のファイルのことだ(ターボRは標準モードの 場合がこれ。高速モードだと、MSXDOS2、SYSと COMMAND2、COMの2本になる)。

この2本のプログラムの入ったディスクは、MSX-DOSのシステムが入ったディスクなので、システムディスクという。

システムディスクをセットして、リセットしたり電源を入れたりすると、右ページの項目3のような画面になり、DOSが起動する。もしディスクのなかに「AUTOEXEC. BAT」という自動実行バッチファイル(33ページ項目11参照)があれば、続いてそのファイルも自動的に実行するという楽しい機能もある。付録ディスクもその機能を使っているのだ。

DOS は Disk Operation Systemの略っていうくらいだから、ディスクを使うためのものであることくらいはだれでもわかる



DOSのフルネームは Disk Operation System(ディスク・オ ペレーション・システム)。 DOSは ディスクを操作するためのシステ ムらしいということが、まず最初 にわかる。

ディスクを操作するために、D OSは、まず、ディスクを読み書 きてきる状態にする機能がある。 これを、フォーマットという。

フォーマットまえのディスクはただの磁性体の円盤にすぎない。 DOSは、原野のようなディスクを切り開き、きれいに区画整理し、ディスク全体を機能的な記憶媒体に仕立てあげる。BASICのフォーマットも、じつはMSX-DOSのフォーマットなのだ。

このフォーマットによって、 DOSを通して、ディスクのなかに いろいろなファイルを作ったり、 消したり、複写したりすることが できるようになる。

しかも、このフォーマットは、 PC98などの16ビット、32ビット 機で広く使われているMS-DO Sとも共通なので、MSX用のディ スクのファイル管理をPC98でお こなったりもできる。

じっさい、Mファンでも付録ディスクの制作中はPC98でファイルを管理しているのだ。





BASICの「Ok」に相当するDO Sの「A>」は「Aプロンプト」と読 む。「A」はカレントドライブ名、

のボーカルとドライブすることで

はないし、可憐なトドが生きてい

るわけでもない。ドライブ名を省

のことをカレントドライブという

のだ。試しに「B:」と入力してリ

ターンキーを押すと、以後、「B>」

というプロンプトになり、ドライ

ブ名を省略してさまざまなことを

すると、ドライブBに入ったディ

スクに対して動作するようになる

(ただし、1ドライブの場合、ドラ

イブBはおなじドライブ)。

略したときに設定されるドライブ |

BASICの画面では、入力する行 の先頭にはカーソルしかない。そ のかわりといってはなんだが、そ の直前の行に「Ok」という文字が 表示されている。この「Ok」を「ぼ よよん」とかに設定している人も いるかもしれないが、ともかくこ れをプロンプトという。

DOSにも形はちがうけれど、お なじようなものがある。それが $\Gamma A > l_0$

厳密にいうと、「> だけがプロ ンプトで、Aはカレントドライブ

を表示している だけ。カレント ドライブとは、 拒食症で死んだ

MSX-DOS version 1.03 Capuriaht 1984 by Microsoft COMMAND version 1.11

ーペンターズ QDOSの初期画面。「A>」で始まる行がコマンドライン

DOSは、BASICの本体が入っているROM(32Kバ イト)を切り離し、そのぶんRAMを64Kバイトにして いる。DOSのシステムや、COMMAND.COMなども RAMに入っているのだ。このメモリ構成では、とうぜ んBASICのプログラムは動かない。

しかし、DOSの基本コマンドのなかに「BASIC」 という、そのままの名前の命令がある。このコマンド を実行すると、BASICの入っているROMが使用可能 になり、BASICの初期画面に移行し、BASICのバージ ョンやコピーライト表示など、どう見てもいつもの BASICとおなじものが現れる。しかし、いつもの BASICにない特徴が1つだけある。

それは、システムディスクをセットしたまま、 「CALL SYSTEM」というBASICの命令を実行すれ ば、ふたたびDOSにもどるということだ。そうでない ときにこの命令を実行すると、エラーになってしまう (ターボRの高速モードではつねに有効)。

SIC version 2.0 wht 1985 by Microsoft 23430 Butes Disk BASIC Ok call system

●BASICからCALL SYSTEMでDOSにもどった



DOSの基本命令はぜ **んぶでたったの13種類** しかないが、COMフ アイルを増やしていけ ば使用可能コマンドは 殖していく

DOSの基本コマンドは、ほんと うに基本的なものばかりで、フォ ーマット、日付・時間の設定、フ アイル一覧の表示、テキストファ イルの表示、ファイルの複写・削 除など表にまとめてみると意外に 少なく、13種類しかない(ただし これはDOSIの場合)。

しかし、拡張子が「COM」にな っている実行可能なプログラム (COMファイル)を増やせば、その ファイル名の入力だけでコマンド を実行できる。こうした拡張コマ ンドを集めたものが、『MSX-DOS TOOLS』(アスキー/1万 4800円)というユーティリティ集 だ。アセンブラなどでこのCOMフ アイルを自作することも可能なの だ。

●MSX-DOSコマンド簡易一覧表 ※f~はドライブ名を含むファイルスペック

Ш

1.1

コマンド	書式 ※ [] は省略可	機能 [書式の省略項目の機能]
BASIC	BASIC [fl]	BASICに行く[その後、f] を読みこみ、実 行する]
COPY	COPY fl f2 COPY fl+f2····· f0	f 1 をf2へ複写 f 1、f2を結合してf 0 へ複写
DATE	DATE [yy/mm/dd] ※「/」は「一」でも可。yyは年(4桁でも可。 ただし1980~2079年に限る)、mmは月、dd は日	内蔵カレンダの日付を表示し、現在の日付を 入力する [直接、日付を設定する]
DEL (=ERASE)	DEL f1 (=ERASE f1)	f 1 を削除(「DEL」のかわりに「ERASE」 を使ってもおなじ)
DIR	DIR [/P] [/W]	ファイル一覧を表示 [画面いっぱいに表示したらキー入力待ち] [ファイル名のみを表示]
FORMAT	FORMAT	ディスクのフォーマット
MODE	MODE n *n:1~80	表示文字幅の設定
PAUSE	PAUSE [(メッセージ)]	バッチ・ファイルの一時停止とキー入力待ち [メッセージの表示]
REM	REM [〈コメント〉]	バッチ・ファイル中に注釈を書く
REN (RENAME)	REN f1 (新ファイル名) (RENAMEも同様)	f1のファイル名を新ファイル名に変更
TIME	TIME [hh:mm:ss] *hhは時、mmは分、ssは秒。 入力の 最後にa(午前)かp(午後)を付ければ12時 間制になる	内蔵時計の時刻を表示し、現在の時刻を入力する [時刻を設定する]
TYPE	TYPE fl	flの中身を画面に表示する
VERIFY	VERIFY ON VERIFY OFF	ディスク書きこみ時に書きこんだ内容をチェックする機能のON、OFF切り換え。 最初はOFF

※この表は、MSX-DOSIのコマンドを一覧するためのものなので、実行するときの条件などは省略しています。よりくわしい解説は、各機種に 付属しているマニュアルを参照してください。また、VERIFYコマンドは、ディスクドライブの機種によっては使用できないものがあります。 お、おもにターボRの高速モードで使用されるMSX-DOS2はこの表のコマンドも含みますが、表示などが多少ちがいます。



コマンドを入力するコマンドライ ンの裏に、前回入力したコマンド を記憶している場所がある。これ をテンプレートという

DOSは、BASICのときとちがって、1行単位で独立しているので最初はちょっと使いづらい。しかし、前回入力した文字列はテンプレートと呼ばれるところに記憶されていて利用できるようになっている。

たとえば、 A>TYPE AUTOEXEZ. BAT

と入力して、ファイルがないと いうエラーが出たとする(CをZ と打ち間違えた)。すると次は、

●テンプレートとコマンドライン

SELECTキーを押したあとに Z キーを押すことで、下図のように 文字 Zの直前までの部分を一気に テンプレートから呼びもどすこと ができる。そこで前回入力ミスし たCだけを打ちこむ。そして、カ ーソルキーの下を押すと、残りの 「. BAT」がテンプレートからや ってきて完成。

ほかにもDELキーで1字スキップ、カーソルキーの右で1字ず つコピー、上でコマンド取消…… など便利な機能がある。

テンプレート (見えない) 「YPE AUTOEXEZ BAT SELECT+ZでZの手前まで一気にコピー

글콧강

TYPE AUTOEXE



BASICではまったく利用できないのがDOSのDIRコマンドで見るファイル情報だ。ファイル名のあとにそのファイルの大きさ(バイト数)、ファイルを作成・更新した年月日時間(タイムスタンプ。時間は末尾のapで午前、午後を表す)まで知ることができる。ファイルが多くて1画面に表示しきれないときは、「DIR/P」と入力すれば下の画面のようにとちゅうでキー入力待ちになるし、ファイル名だけでいいときは「DIR/W」と入力すればいい。





Disk BASICは、基本的にDOSのBASIC出 張所みたいなものなので、DOSのファイル操作 はほとんどBASICでもできる。

しかし、BASICではファイル名をダブルクォート(「″」)で囲わなければいけないなど、操作感覚的にはDOSのほうがやりやすい。

それになんといっても、1ドライブでファイルを複写するときはメモリを広く使っているDOSでは短いプログラムなら数本まとめて1回でコピーしてくれるのだ。



○数ファイルぶんをいっきにコピーする

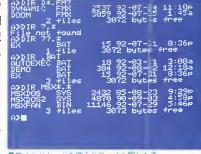


文字列を知的に省略できる「*」や「?」。ちっとも野蛮じゃないし、 カードでもないのに、ワイルドカ ードとはこれいかに

ファイル操作のときに知ってお かないとものすごく損するものが このワイルドカードだ。もともと トランプ用語で、どんなカードと れ、このピリオドはワイルドカー ドでは置換できない点に注意。 下にいくつかの実例を示した。 いろいろ試して覚えよう。

しても使えるカードの ことだが、ファイル関 係では1文字ぶんと置 き換える「?」とそれ 以降の文字列ぜんぶと 置き換える「*」の2 種類がある。

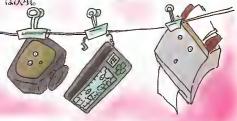
ただし、ファイル名 部分と拡張子部分はピ リオドで厳密に区別さ



◆ワイルドカードを使うとファイル探しも楽



「PRN」を知っていればOV バイス・ファイルは、「CO のように扱うDOSマジッ ふつうのファイル名には使えない名前が、「CON」、「PRN」、「LST」、「AUX」、「NUL」だ。いずれも、周辺装置をファイルとして扱うときの名前で、順にコンソール(画面とキーボード)、プリンタ、プリンタ、補助入出力装置(モデムなど。ただし、起動時はNULとおなじ)、ダミーを意味する。このうち、CONとPRNが最重要だ。たとえば、あるファイル(ABC.TXTとする)をプリンタに打ち出すときは、「COPY ABC. TXT PRN」を入力すればいいのだ。CONについては次項。



アい



はセ使



DOSでもBASICみたいにか んにプログラムが組める。 能を存分に活用する。 **バッチ・ファイルの作り方**

DOSでいちばん おもしろいのが、バ ッチ・ファイル。バ ッチというのは、「ひ とかたまり」といっ たていどの意味で、 バッチ・ファイルは、 いくつかのコマンド をひとかたまりにし てファイルにしたも の。拡張子を「BAT」 にしておくと、バッ チ・ファイルのファ イル名を入力するだ けで、そのファイル のなかに入っている コマンドを順に実行 してくれる仕組みな のだ。

ちなみに付録ディ スクなどに入ってい 3 TAUTOEXE C. BAT」は、自動 実行バッチ・ファイ ルという。この名前 のバッチ・ファイル は、DOSが起動した 直後、自動的に実行 されるのだ。BASIC OFAUTOEXE

C. BAS」と似ている。 ■バッチファイルの作り方

基本的には、①拡張子をかなら ず「BAT」にする、②実行したい順 にコマンドをならべる、の2点を 守って、テキストファイルを作れ ばいい。テキストファイルの作り 方もいろいろで、エディタを使う、 プログラムでファイルを作る、な どがあるが、デバイス・ファイル の「СОN」を利用して直接バッ チ・ファイルを作る方法がある。 COPY CON 〈ファイル名〉 を実行すると、それ以降、CTR L+Zを入力するまでに入力した 文字を指定した名前でファイルに することができるのだ(上の写真)。 付録ディスクのDOSコーナー

に行き、コマンドラインから、

■DEMO .BAT

A>copy con demo.ba

○バッチ・ファイル作成開始

A)copy con demo.bat

○コマンドごとにリターンキーを押して入力していく

でート"。 screen0 ト オブシ゛ 25" モート"。 SCREEN 1 ト オナシ t-h" screen0 / width80 h 77: ה+אפונני פ 20d 7X" E"" ツチニュ シンカン ファイルイチラン (デ"イレクトリ) ヲ ヒョウシ" ヲ ¬Ţ#トトキハ キーニュウリョウ ▽ヂ テリコン コントいか ファイルスペーック ラッケ ノ ヒョウシッ , コレテ`` オワリテ``ス 1 file copied

○最後にCTRL+Zで「 Z を入力して作成終了

■EX .BAT

basic %1.bas

○「EX. BAT」の中身はたったこれだけ。% I が仮引数

IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM CALL KANJI1 CALL SYSTEM

○% I が「KANJI のときに実行される「KANJI, BAS」

IF PEEK(&H2D) (2 THEN CLS: CALL SYSTEM CLS CALL SYSTEM

○% I が「KANA」のときに実行される「KANA、BAS」

DEMO

ッチ・ファイルを体験してみよう。 さらに仮引数というのは、この バッチ・ファイルを実行するとき に打ちこむファイル名の横に9個 まで引数をオプションで付けられ る機能だ。この引数は、バッチ・ ファイルのなかでは、順に%1 ~%9という名前で(ちょうど文 字変数のように)使われる。この仮 引数を使ったサンプルが上記の EX、BAT(漢字モード、かなモー ドを切り換える)だ。付録ディスク に入っているので、MSX2+以降 のユーザー(日本語カートリッジ でも可)は、ぜひ「EX KANJ I」と「EX KANA」も試して

と入力してリターンキーを押しバ

エラーメッセージを大きく3つにわけると①コマンド名 そのものの間違い、②コマンドを実行しようとして問題に ぶつかった、③コマンドの書式の問違い、の3つになる。 まず、①の場合には、次のメッセージが出る。

Bad command or file name

これは、コマンド名かファイル名がまちがっている(指定 されたコマンド用のファイルがない)と訴えていて、入力ミ スであることが多い。

②でよくあるのは(DIRコマンドのときなど)、

File not found

これは、いまセットされているディスクには指定された ファイルがない、ということを意味している。ディスクの 入れ間違いもけっこう多い。

Insufficient disk space

Not enough memory

この2つは、上がディスクの残り容量、下がメモリの容 量がたりないといっている。上はディスクを取り替えれば いいけれど、下はプログラムの問題なので難しい。

ほかにも、Write error(書きこみ失敗)やRename error (ファイル名変更に失敗)などがあるが、どれも原因は意外 と単純なはずだ。

③のタイプでは、Invalid~ではじまるメッセージが多 い。これはようするに、コマンドに付けた引数に間違いが ある場合で、数値が範囲を超えていたり、指定したドライ ブ名が間違っていたりしたときの注意なので、いま入力し たものの引数を注意深く見直そう。

く出るエラー。BASIC



、DOSがユ-の反応を待っているフつのメッセ 準備が整いしだい、こ シ。 ジにはこのキーを押す

入力待ちメッセージ の代表は、「Strike any key when ready (準備 ができたらなにかキー ○3つの選択を迫るメッセージ。頭文字で答える

Write protect error writing drive A Abort, Retry, Ianore? ■

を押してください)。これはそのと おりに、なにかキーを押せばいい。 同様のものに「Press any key for retry」がある。

「Enter~」で始まるものは、日 付または時刻の入力待ちだ。

ちょっと難しいのは、「Abort, Retry,Ignore?」(中止する、もう一 度おなじことをやる、エラーを無 視する?)。3つの選択肢のうち1 つを大文字になっている文字キー を押して選ぶ。ディスクのセット ミスなどに多いので、確認して、 もう一度やり直すことが多い。

また、たとえばファイルを全部

削除しようとしたときには、「Are you sure(Y/N)? (ほんとうに いいんですね?)と念を押してく る。いいんだよ、ならY、あっや っぱりやめ、ならN。同様のもの 12, Terminate batch file(Y/ N)?」(バッチファイルを終了さ せますか?)がある。



「MSX・FAN」では読者のみなさ んに、より充実した誌面を提供するた めに、以下のアンケートを実施してい ます。回答は必ず右のとじこみハガキ をご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽 選で21名様(各ソフト3名様)に今月号 で紹介したソフト(プレゼントリスト 参照)を差しあげています。しめ切りは 9月30日必着。当選者の発表は11月9 日発売予定の本誌12月情報号の欄外で 行います。

■アンケート

 あなたの持っているMSXは次の どれですか。いずれかの番号を○でか こんでください。2台以上持っている 場合は数字の大きいほうを答えてくだ さい。

MSX @MSX2 @MSX2+ @MSXturboR(A1ST) @MSXturboR(A1GT) 回どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う 予定はありますか(Пで同以外の人の み答えてください)。

①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものに 全部○をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAM(MFM-7ffl) **のプリンタ**

⑤データレコーダ(オーディオ用を兼 用している場合も含む)

@アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI楽器 (音源モジュールも含む)

⑩どれも持っていない のその他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定が ありますか。ハイ、イイエで答えてく ださい。あるとすればそれは何ですか。

3の番号で答えてください。 MSXでやりたいことを次のなか から選んで、興味のある順に4つまで 番号で答えてください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック ◎ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表]のソフトのなかで次に買おう と思っているものを1つだけ番号で答 えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集 してほしいソフトを含つまで番号で答 えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが 実際に遊んでおもしろかったものを順 に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おも しろく読めた(または役にたった)記事 を順に3つまで番号で答えてください。 ○ 今月号の記事(表2)のうち、読ん でつまらなかったものを3つまで順に 答えてください。

Ⅲ 今月のスーパー付録ディスク(表 (3)のうち、おもしろかった(または役) にたった)ものを順に含つまで答えて ください

12 今月のスーパー付録ディスク(表 3)のうち、遊んで(見て)つまらなかっ たものを順に3つまで答えてください。 I3 あなたの持っているMSX2/

2+/turboR以外のパソコン、ゲー ム機はどれですか。番号に〇をつけて

①ファミコン(スーパーファミコンも

@メガドライブ(マークⅢも含む) ③PCエンジン ④PC部系 ⑤PC98系(PC-286系も含む) ©EM TOWNS @X68000 ⑤ゲームボーイ ⑤ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ⊕どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表 4のうちから3つまで番号で書いてく ださい。

15 今月号に掲載されたファンダムの プログラムのなかで気に入った順に3 つ番号を書いてください。

①波動実験装置 ②番倉庫 ③右脳 @SKY @REAL VOLLEY @ type-0 0 NUCLEUS 8 NED @DELVINDUS @AR MED PLANETS ①どれも興 味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の 曲で気に入った順に3つ番号を書いて ください。

①ダイナミック侍 @OUTLAW @DOOM @ZANZIBERLA NO NATIONAL ANTHEM 6 呪われし塔 ⑥ドルアーガの塔 ⑦ス ーパー付録ディスクBGM @日本陸 軍 回どれも興味がない

Ⅲ 業務用、ファミコン、PC88/98 などの他機種から、今後移植してほし いと思うソフトがあったら、その名前 を 1 つだけ書いてください。シリーズ ものはその何作目かも明記してくださ U10

№ 今月号を買った理由をあえて1つ だけ答えてください。

①本誌の特集記事 ②本誌の連載記事

③ディスクのオールディーズ @ディスクのレギュラー内容

⑤MSXの本はこの本しかないから ⑥人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

No	プレゼントソフト名 掲載べー
1	シムシティー4
2	ブライ下巻完結編0
3	5imple A5M48
4	夢二・浅草綺譚
5	スーパープロコレー
6	スーパープロコレ 2

表2 今月の記事

No. 記事名

7 スーパープロコレ3

実紙

(FAN ATTACK)シムシティー

(FAN ATTACK)プライ下巻完結編

(FAN ATTACK)ハイドライド

プリメ俱楽部

十字軍

BA5ICビクニック

〈ファンダム〉ゲームプログラム

〈ファンダム〉ファンダムスクラム

(ファンダム)新・マシン語の気持ち

II 〈ファンダム〉あしたは晴れだ!

12 FM音樂館

13 Internationalization

14 ゲーム制作議座

15 GTフォーラム

16 FFB 17 GM&V

18 AVフォーラム

19 MIDI三度笠

20 ほぼ梅磨のCGコンテスト

21 パソ通天国

22 〈FAN NEWS〉夢二、浅草綺譚

23 今月のいーしょーく一情報

24 ON SALE

25 COMING SOON

26 FAN CLIP

表名 今月のスーパー付録ディスク

No コーナー名

オールディーズ「ハイドライド」

カミングスーン ファンダムGAME5 ファンダム・サンプルプログラム

FM音楽館

MIDI三度等

ほぼ梅麿のCGコンテスト パソ通天国 ゲーム十字軍

あてましょQ オマケ MSX-DO5

12

14 B: 15 C:

表4

雑誌名

MSXマガジンのムック

コンプティーク テクノポリス

ゲーメスト

ボブコム マイコンBA5ICマガジン

ログイン

パックアップ活用テクニック

その他のパソコン雑誌

ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン

腸スーパーファミコン その他のファミコン雑誌

PC Engine FAN

月刊PCエンジン

(M) P C エンジン

メガドライブファン どれも読んでいない

●8月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

ソフト 表]

No. ソフト名

R-TYPE(アールタイプ) ı

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

アレスタ2

イース

イースⅡ

6 イース川 維新の関

伊忍道·打倒信長

q ウィザードリィ3 10 AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

M5XView 11

F-13ピリット 12 エメラルド・ドラゴン 13

14 5Dスナッチャー

15 5Dガンダム ガチャポン戦士 2

王家の谷・エルギーザの封印 キャルシリーズ

17

キャンペーン版大戦略 II

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説シリーズ

グラディウスシリーズ

グラフサウルス

クリムゾンシリーズ

激突ペナントレース 2

25 幻影都市

26 コンチネンタル

27 サーク

サークロ 28

29 サーク・ガゼルの塔 าก 二国志

31 三国志田 THFプロ野球薬空ペナントレース 32

33 シムシティ・

シュヴァルツシルトロ 34

Simple ASM(シンプルアスム) 35

36 水滸伝

37 スナッチャー スーパー上海ドラゴンスアイ 38

スーパー大戦略 39

スペース・マンボウ 40

戦国ソーサリアン 41 ソーサリアン

增設RAM (MEM-768)

ソリッドスネーク

大航海時代 ディスクステーション各号

47 提督の決断

48 ティル・ナ・ノーグ

49 デッド・オブ・ザ・ブレイン

50 翻神都市

ドラゴンクエストロ ドラゴン・ナイトシリーズ 52

53 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

54 信長の野望(全国版)

信長の野望・戦国群雄伝 55

56 信長の野望・武将風雪録 57 ハイドライド3

パロディウス 58

ピーチアップ各号 59

60 ViewCALC 秘密の花園 61

62 ビラミッドソーサリアン

ピンクソックス各号

ファイナルファンタジー ファンダムライブラリー各号

65 5: 2 3: 2

プライ上券

プライ下巻完結編 フリートコマンダーⅡ 69

プリンセスメーカー 70 FRAY

71

72 ポッキー2

73 マイ・アイズノ 魔護物語 | -2-3

75 MIDIサウルス u・5IOS(ミュー・シオス)

夢二・浅草綺譚

ヨーロッパ戦線 78 ラスト・ハルマゲドン

79 ランペルール

らんま1/2 ロードス島戦記

83 ロイヤルブラッド

84 わくわくキャピンパニック 85 笑っせぇるすまん

MSX·FAN 10月号ハガキ

関便はなる

1 線)-

- +

41円切手を 貼ってくだ さい

105-

徳間書店インターメディア MSX·FAN編無思 東京都港区新橋4-10-7

-ジをご自由にお書きください。 ★編集部へのメッセー

ト不不

読者アンケ

持っているMSXの機種名を書いてください(

	業無	年合	氏名	住所		5	8	17	<u>6</u>	5	Δ ω	=	တ ထ	0	បា	4		ω		3	
松	米	₫◊	ПФ.	引		1 ×	<u></u>	* ¬		7	= <u></u>					2		Θ	Θ	X	
10						6 回			_ [2					. —				2	(N)	Î	
		振				<u>"</u>		ズものは、	2	10 L	ຼື 😡	. 2	~ ~		2]	ム		ω	ω		
						ţ	;	11 2 3	- w	ري ا	<u>4</u>	T _{su}	<u> </u>	7	<u>~~</u> ₩	Н	-	4	(
			c)		ر ب _ا 7		(II とかIII とか心ず明記し	ليبا		_ 5	<u> </u>		_		=		<u>5</u>		Mn Mn	
	要保	性別	0		シャルン	<u>k</u>		手が入れ			<u>6</u>				ت	すって		<u>ත</u>	<u>ල</u> ්	חנ	
					·			7			9	12	0			がの		9		אָ	
		· HE			の帯中を書いてお			へたみに			<u>@</u>		_			予定の周辺機器		∞	•	ने	
排用		女	<u> </u>		*	j	0	7			9					機器		9		ļ	
			l		(d) 7							, ₂₂	i 16						N		
			1		*			ш											\ominus	料	
		1										ш	أسيينا						(N)	3	
_																			ω.	H H	
						"					-										1



MSX・FANプログラムコンテスト第1

	·····35/50
	36 / 52
	36 / 53 36 / 54
	LEY37/55
	39/58
PNEO	40 / 61

PDELVINDUS41/6	4
PARMED PLANETS 42/6	
●ファンダムスクラム=第2回ちえ熱賞発表+8月	
号『CG-7』の補足ほか4	
●ためになるカコミ「ポストリュード」5	
●新・マシン語の気持ち	
●アフター・ジ・アル甲36	
●あしたは晴れだ/7	

移動

SPACE

3作品だけが最終審査に残ることができる。 どの れなりの味があって甲乙つけがたいが、 作品が残るかはアンケー トハガキの結果次第だ。 このうち



たろう

入移動

科学少年の冷たい心がピクンとときめく

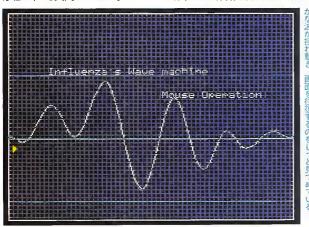


M5X2/2+VRAM64K by いんふるえんざ

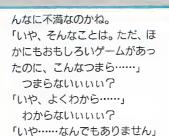
▶解説は50ページ

好きな番組はフジテレビ「そ っとテロリスト」という、がまこ が低い声で質問してきた。

「なぜこれを採用したんですか」 なぜ? そんな質問をすると この作品を採用するのがそ



Qなんの気なしにマウスをフルフルと動かして、柔らかでたおめ るのをじっと見つめている



キーボード操作 1=する



ーソルキーでもマウスでも制御 できる波のシミュレータだ。波 の理論(ただし自由端にかぎる) の実験に使ってもいいし、ただ の暇つぶしにしてもいい。ふろ のなかで揺れ動く水面を見つめ ているときのような透明な時間 を与えてくれる、今月随一の美 しい科学的作品だ。

マウス操作にする



○波形が反転して帰ってくるのがかわいい







このマークは左から、!画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラム がn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。 に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。SDーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード**(ターボRユーザーの方へ)**「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DD

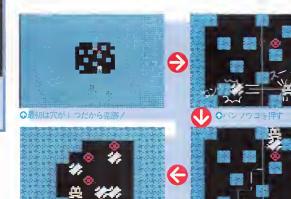
番倉庫番倉庫番倉庫番、倉庫番……ん? バンソウコ



MSX 2/2+ PAM8 K ※ ターボ R は 標準モート で hv アドレス ▶解説は52ページ

主人公はある日、古くなって 傷だらけになった倉庫の修理を 依頼された。これは置いてある バンソウコをうまく動かして倉 庫の穴をふさぐというパズルゲ 一ムだ。

カーソルキーで主人公を動か してバンソウコを押す。一見か んたんなように見えるが、バン ソウコは押すことしかできない、 一度動かすと穴か壁に当たるま で止まらない、穴はいったんふ さぐと壁になってしまう、など、 よく考えて操作しないと穴まで 運べないぞ。ギブアップはスペ ースキーかジョイスティックの



○2番倉庫。どうやってふさごうかなっと Aボタン。全部で6番倉庫まで ある。ちなみにこのパズルの解

答プログラムもあるのだが、今 月は非公開。 (イ)

レベルが進んでいくと右脳左脳しちゃう



MSX 2/2+RAM8K*タ ボRは標準モ ドで by FRIEVE-B ▶解説は53ページ

題名が示すとおり、これは右 脳のパターン記憶力をフルに使 う頭脳ゲームである。

RUNすると最初は2段5列 のます目が現れ、数個の玉が一 瞬現れて消える。その玉があっ たと思われる場所にカーソルを 移動して、スペースキーで玉を

置いていく。置き終わったらり ターンキーを押すと、正解の場 合はEXが加算されて、レベル が上がるが、間違うと正解が表 示され消えて同じレベルのまま リプレイとなる。レベルが上が るにつれて段の数と現れる玉の 数は増えていく。レベル10まで



LE LINES . . .

○レベル8でこんな感じ。けっこう難しいぞ クリアできない人は右脳を使っ てない証拠だって。単純なだけ



○カーソルで移動、スペースで置いていく に非常にのめりこみやすいゲー ムではある。

ぼよんぼよん、ぼびびょぽ~んと高得点



M5X 2/2+日AM8K※ターボRは標準モードで by FRIEVE ▶解説は54ページ

これは赤いボールを雲の上か ら落ちないように操作し続ける というアクションゲームだ。

RUNすると赤い玉が雲の上 に落ちて雲の上でとびはねる。 玉が着地した場所の雲は消えて まったく別の場所に現れるので、 この雲のすきまから落ちないよ

うに、赤い玉をカーソルキーの 左右でうまくコントロールして 雲の上ではね続けさせる。

ぽぴぴょぽ~んとジャンプの 上昇中、雲に接触すると高得点 になる。20回ジャンプすると黄 色い玉が現れ、これに乗るとス テージクリア。レベルが上がる

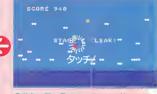




◆散乱した雲を飛び続けるのは至難のわざ

につれて雲の長さは短くなる。 スペースキーでリプレイ。ステ





○黄色い玉に乗ってステージクリア

ージは全部で5つ。面クリアか 高得点かで迷うゲームだ。(イ)

36

サーブボールをあげるとき相手コート

はは

レシーブ、トス、アタックで決めろ! REAL VOLLEY



MSX|2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL ▶ ※ターボ 日は標準モードで

標準モードで ▶解説は55ページ ※赤干-ムはキーボート" シャンフッ/フロック 青午ームはジョイスティック (ポートの) と"操作します。 サーフ"オ"ールお AH13 ゲームスタート ボールを打つ ・選手さ右移動 (セッターレメタト) SPACE ・基本的に担手方面の 使引發手指 十を押しなから 切り替える 飛ぶ、またその逆もある

ファンダムでは、オリジナル ルールの 1 人制バレーボールは いくらでもあるが、プレイヤー 1 人あたり3人もの選手を動か す作品ははじめてだ。1人1人 の動きがここまでリアルなもの も見たことがない。

ゲームは2人対戦専用。 1 セット15点の3セットマッチ。双方の得点が16-16になると17点 先取したチームの勝ちになる新ルールは取り入れているが、フルセットでむかえた最終セットがラリーポイント制になるルールは採用していない。反則のドリブルとオーバータイムスはできないようになっている。

審判の笛の音が鳴って試合開始。キーボード操作の赤いチームのサーブで始まる。

1チーム3人の選手は、後衛、セッター、前衛と役割が決められている。プレイヤーが一度にコントロールできるのは、明るい色で表示されている選手1人だけだが、状況に応じてすばやく選手を切り換えて、レシーブ、トス、アタック、ブロックなどで対処していく。

選手の操作は複雑でむずかしいが、トレーニングを積み、思うように選手を動かせるようになると最高だ。 (ち)

PLAYERS

スペースキー(Aボタン)を押すとボールを打つ動作を開始するので、ボールがきた瞬間にボールを打とうとしても遅い。それより少し前に打つ動作を開始しないとだめだ。基本的に引きつけて打つと強く、早めに打つと弱くなる。

サーバー

カーソルキー上でボールを上 げると山なりのサーブ、相手 コートと反対側の方向キーで ボールを上げると低いサーブ が打てる。また、打つタイン がでいたじてさまざまなサー ブをくふうできる。サーブを 打ったらすぐ切り換えること。



セッター

セッターは真上にボールを上げたり、同時に方向キーの左右を押してフェイントやバックアタックのトスをあげたりできる。ジャンプするとブロックする。チームの要(かなめ)であるセッターの使い方が勝利のカギを握る。



アタッカー

トスが上がったらタイミングをはかってジャンプ。そしてアタック! 相手コート方向の方向キーを押しながらだと、遠へ一飛んでいくアタック、逆のキーだと急角度のアタックになる。相手のプロックをぶち抜け!









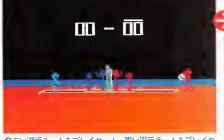








わせるのがむずかしい



◎赤い選手チームをプレイヤー 1、 青い選手チームをプレイヤー2が操作する。 笛が鳴って、いよいよ試合開始



○ナイスレシーブ。すばやくセッターに切り換える

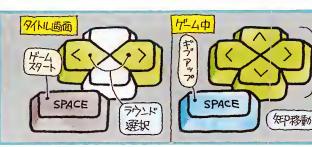




MSX 2/2+VRAM64K ※ターボ日は 標準モードで

by 田中将司

▶解説は56ページ





●サイバーな雰囲気の漂うタイトル。作者のいうように、ほんとうに妙なパズルだ

作者自身もこのゲームをほん とうにパズルゲームと呼んでいいのかわからないという、摩訶 木思議なゲームだ。

まずは、このゲームの世界における基本的な要素を紹介しよう。菱形状の「矢印」はプレイヤーが動かすカーソル。丸いものは「物体」と呼ばれ、「赤枠」に一度囲まれると四角い「物体'(ダッシュ)」に変化する。

次は基本的な物理法則だ。矢 印が物体および物体'を押すと、 押された方向にずっとすべって いき、なにかにあたるまで止ま らない。赤枠をカーソルで移動 させることはできないが、赤枠 が物体や物体'と接触していた ら、反対方向から押すことで物 体を赤枠で囲み、物体'に変化さ せることができる。

また、ラウンドには 1~Fと

いうけったいな16進数の番号が ついていて、タイトル画面でど のラウンドも自由に選択できる ようになっているのだ。

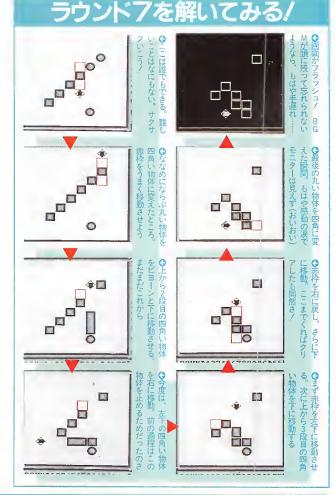
以上の基本的なことをのみこんでもらったところで、重大な秘密を教えよう。そのラウンドにある物体をすべて物体'に変化させるとラウンドクリアだ。

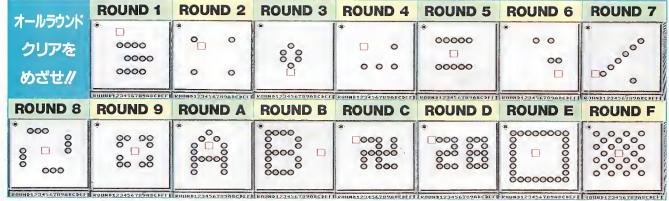
かんたんだと思うかもしれないが、ビヨヨンと赤枠が動いたり、ヒクヒクと矢印がケイレンしたり、デビット・リンチふうの不気味さに思考回路をじゃまされるのか、けっこう苦労する。

これにも解答プログラムがついているのだが、それも今月は秘密にしておく。とりあえず、素手で挑戦してみよう。ただし、このゲームのために精神面で不健康になったとしても、パパは知りませんからね。 (コ+が)



のびていく姿があまりに印象的だ





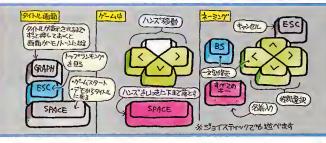
ジャンケンゲームじゃないぞ、ニギニギ F S ニュークリアス



MSX 2/2+RAM32K ※ターボRは 標準モードで

bv 木内ヤスシ

▶解説は58ページ





○ピカピカ光ってカッコイイタイトル! やるぞ!っていう気になるね

■ストーリー

星暦2092年、地球と惑星ニュ ークリアスとの関係は悪化する 一方であった。そして、ついに 最悪の事態がやってきた。ニュ ークリアスが「ハンズ」と呼ばれ る核爆弾を地球に送りこんでき たのだ。

事態を重く見た地球防衛団体 「地球を守る会」は核爆弾を受け 入れる巨大タンクを建造したが. それも一時しのぎにしかならな

いことは目に見えていた。

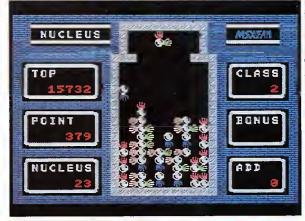
唯一、地球の生き延びる術は 「ハンズ消滅の法則」にそってハ ンズを消滅させていくことだけ であった……。

■遊び方

上から落ちてくるハンズの手 と手をつなげて消していくテト リスタイプのゲームだ。

ハンズはハンド(手)と核から 構成されている。ハンドはハン ドどうしを結合する、つまり握 手することによってひとつ消滅 し、核はハンドがなくなれば消 滅する。当然タンクがいっぱい になってしまうとゲームオーバ 一だ。ちなみに、タイトルが表 示される前にGRAPHキーを 押していると画面がモノトーン になる、なんだかβなオマケ機 能もある。





●シェークハンドが ポイントです。

さて、高得点を狙うためには、「下向 きハンド」をどう積んでいくかが重要 なポイントになってくる。下向きハ ンドの付いたハンズが落ちてきたら、 消せる場合は必ず消そう。これを残 してしまうと、同種類のハンドを消 す効果のある「不思議の種」が落ちて こない限り消せなくなってしまうか らだ。要注意!











奇跡の 今、あらゆるメディアで絶賛されて

いる『NUCLEUS』。 このゲーム から発せられる「ハンズ・パワー」 は、現代の科学ではまだ100%解明さ れていない不思議なエネルギーです。 当編集部の実験では『NUCLEU S」をプレイしただけで、アシスタン トの山田さぶ(仮名)が、とんかつを 食えるなど吉報が続々!!

Q



村山しげるり (24歳)

僕がファンダム整理 で「NUCLEUS」 を知ったのは2か月 前。プレイして間も なく、女のコから恋 の告白をされたり、 身長が伸びたりと人 生バラ色の夢をみま した。ひどいぞ!「N UCLEUS

ファンタジー人生ゲームとでもいいましょうか



MSX 2/2+RAM32K **ターボ日は 標準モードで by ZOMBIE SOFT ▶解説は61ページ



●タイトル画面。「OPTION」を選ぶと さまざまな設定を行うことができる

●ストーリー

この地「NEO」には100年に 一度、シームルグという霊鳥が あらわれる。シームルグを倒し、 その血を身に浴びた者は永遠の 若さを手に入れることができる ……この噂を聞いて、4人の冒 険者がこの地「NEO」にやって きたのであった。

●オプション

このゲームは最大4人で遊べ るスゴロクRPG。フィールド 型RPGの移動の部分を人生ゲ ームのようなスゴログにしたと いえばわかりやすいだろうか。

プレイヤーの目的は自分のキ ャラクタのレベルを上げること。 ゲーム終了時にレベルのもっと も高いプレイヤーが勝者となる。 レベルの上げ方にはいくつかあ

画面の説明

ルーレット

出た目が移動力を示す。移動力 が許す限り、自由に動ける

現在の依頼

現在実行中の依頼を表示。依頼 達成後、次の依頼を引き受ける までは「NOTHING!」と表 示される。ちなみに、依頼は引 き受けた人しか達成できないと いうわけではなく、誰が達成し てもかまわない

るが、いちばんてっとり早いの は依頼を達成することである。 依頼を達成すれば、かなりの経 験値とゴールドが手に入る。

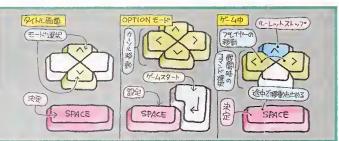
また、このゲームではパート ナーというシステムが利用でき る(オプション画面で設定)。こ れは敵に遭遇した場合、どんな に離れた場所にいても必ず駆け つけて一緒に戦ってくれる仲間 のことである。うまくいけば効 率のいい展開が望めるが、ヘタ をすれば足のひっぱりあいにも なりかねない。使用には注意が 必要なのだ。

依頼をすべて達成すると、い よいよシームルグとの戦いだ。 持てる力のすべてを使って戦う のだ/ キミは永遠の若さを手 に入れられるかな? (1211)



○戦闘ではトドメをさした者が経験値とコ ールドを手に入れる。結構重要

. 4





霊鳥シームルグ//

最後の大ボス、伝説の霊鳥シームルグを倒した者 は永遠の若さと莫大な経験値を手に入れ一発逆転 も可能。必勝法はシームルグを倒す前にほかの冒 険者をできる限り倒してしまうこと。負ければ、 スラム街ならぬあの世が待っている

くにあってもちけいとはこれいかに? by おさだ

亚 地

モンスターと遭遇することがある。戦闘は左右3マス内 にいるプレイヤーも参加することになる

森 沼

主に依頼を達成する場所となる。依頼には大別して、 ①ゴブリン、サーペント、サムライ、ドラゴンのうち依 頼人の指定したモンスターを倒す

穴 洞

②依頼人より渡された手紙を指定した場所へ届ける ③依頼人の指定した場所より薬草を手にいれ、依頼人の もとへ届ける

の3通りがある。この場所ではその内の①と③の依頼の 達成に関わってくる

仕事人依頼所

ゴールドを払って仕事人を雇うことができる。仕事人は 他の冒険者を倒して手紙や薬草を奪うことができる

薬 屋 体力を回復する薬を売っている(ゴールドがあれば自動

首 場 的に買う)。また依頼②の達成に関わることもある

宿 屋 ゴールドとひきかえに経験値を手に入れることができる。

ED 矢

また依頼②の達成に関わることもある

無料で体力の回復ができる。また依頼②の達成に関わる こともある

依頼人 院 病

ここに止まるとそれぞれマップの | つ下段. 1つ上段へ移動する。 ここに止まると依頼を受ける。ただし現在の依頼が実行

中の場合は何も起こらない スタート地点。ゲーム中HPがゼロ以下になった場合は ここへ強制送還され、しかも「回休みとなる

J.F CONTROL [KEYB] 24 8 通光 中国会 **◆副次会理理理上任本基础** 24 15 本田田田 | 100 アシセのコマント" ロテ" イヴ めもり に いるサーヘベントを たおしておくれ

ステータス

左より、プレイヤーの名前、現 在の体力/体力の最大値、次の レベルまでの経験値、レベル、 ゴールド、腕力、薬の数を示し ている。右端は依頼によって薬 草か手紙を持っていると、ここ に「O」が表示される

マップ

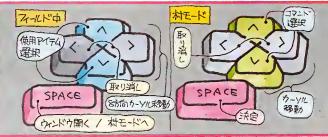
マップの横1ラインが1つの街 を示す。上段からパーゼル、デ ィウ、ルナティア、サライの街 となっている。地形はプレイす るたびにランダムに変化する

TEE B

無駄なく、確実な攻めを期待している DELVINDUS デルビンダス



MSX 2/2+RAM32K **ターボ日は 標準モートで by TPM. CO SOFT WORKS ▶解説は64ページ





○「DELVINDUS」という文字が見事 にデザインされている。でも無の骨みたい

キミは魔王のドラ息子。 「なにっ、オヤジを倒そうとする 勇者がいるだと!」

魔王から部下をつけてもらったキミは、悪魔を指揮して村をおそいながら勇者をおいつめていく。パスル的要素を含んだまったく新しい吊PGの登場だ。

ゲームスタート。フィールド 上でカーソルを移動させ、入れ る村をさがす。白く反応する場 所に村が存在しているが、スタート直後に入れる村は1つだけ。 村を滅ぼしていくたびに入れる村が1つすつ増えていく。この世界に村は全部で29存在する。

■部下

村を攻略するときにキミの手足になるのが、部下の悪魔たち。悪魔は体力(HP)、攻撃力(BRK)、炎、水、大地(5)の5つのパラメータを持つ。攻撃力の数値は1回の攻撃でたおせる人間の数。また、体力が0以下になると人間をおそえなくなり、炎が0以下だと攻撃力が1になり、大地が0以下だと圧務を無視し、水が0以下だとアイテムによる回復が半減する。健康管理が大変だ。



Qこれがデルビンダスワールド。騎士や村人を殺しまくり、すべての村を滅ぼしてやる。娘はさらってオレのまわりにはべらすのだ。ハッハッハー。うっ、神め、じゃまするなーっ/

最初のうちは、HPは「やくそう」、炎は「ほのおのむぎ」、大地は「だいちのぱん」、水は「てんねんみず」で回復するが、なかには副作用を持つアイテムもあるぞ。

■村へ

村に入ると村モードの画面に 切り換わる。もたもた攻めてい ると魔王が勝手に村を滅ぼして しまう(その村の攻略を最初か らやり直せという意味)。その村 の人間を全員たおすと村は滅び、 略奪品が手に入る。

■勇者

宿敵の勇者は村から村に渡り歩いている。勇者の情報は村人の話から仕入れる。また、勇者と並んで悪魔の敵となるのが神である。相手の攻撃パターンを読んで打ち負かせ/

■最初の壁

感覚の村その3でだれもが壁にぶちあたるだろう。村人が「あくまばらい」を持っているため、追い返されてしまう。 どうすればいいかよく考えてみよう。

攻略がうまくいかない場合の 対策は、①攻め方が悪い→ムダ をなくす、②売りつけるアイテ ムがない→倉庫をアタック、③ 部下の数が少ない→勇者を追え、 ④武器が弱い→倉庫をアタック、 などをチェックしてみよう。

ちなみに城でセーブ/ロード ができるぞ(欄外参照)。 (ち)

ぐみんの村での 攻防戦



下が村モードの画面。画面右上にはその村の絵が表示される。ここで建物以外の場所をクリックすると、「むらをおそわせる(悪魔が自分の任務を実行する)」「むらひとのはなしをきく」「ひきあげる」のメニューが表示される。建物をクリックしたとき、なかに人間がいれば①のようにあらわれ、②のメニューを表示。そこで「にんむをあたえる」を選ぶと→③でどの部下に任務を与えるが選択→任務を与える

→④のように任務を受けた部下が表示され、名前のまえに〇が付く (任務継続中は*、別の建物で任務 についている場合は●)。部下に任 務を与え終わったら、カーソルキ ーの左右でキャンセル。「むらをお そわせる」で実行だ。

悪魔には任務実行の優先順位が あるので、優先したい任務は③に 表示される上の悪魔に与える。

また、③で「C」のところに○が 出ると任務実行不能になる。

● 任務内容●

むらびとをおそえ……村人をおそう きしをおそえ……騎士をおそう むすめをさらえ……娘をさらう そうこをおそえ……倉庫から物品を奪 う。BRKが低いと失敗する。全員倒 してからでは倉庫はおそえない たてものをこわせ……その建物に何人 いようと1ターンで倒すことができる。 これす過程でダメージを受けるので注 意、この任務の成功率は小さい ものをうりつけろ……齢奪品を売って 通貨を手に入れたり、弱い武器などを 売りつけて、相手の攻撃力を落とす かいしめる……村の武器を買い占めて、 相手の攻撃力を落とす

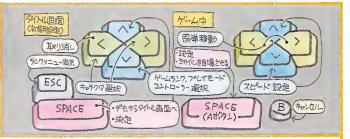


宇宙規模での戦いをくり広げるゴルフARMED PLANETS アームドブラネッツ



LEX R 専用 DV 福留英明

▶解説は68ページ



マニュアルもろくに読まずに ゲームを始めたときの第一印象 は懐かしいの一言。なぜなら、 僕が小学生の頃ノートの切れ端 に戦車や砲台などを書き並べ、 鉛筆をはじきあって戦うゲーム が流行ったことがあったんだけ ど、この『ARMED PLAN ETS』とそのゲームがついダ ブって見えたのだ。

で、マニュアルを読んでみると、アングルやらプラズマやら難しい単語が出てきて、う〜ん…。もともと考えるのは苦手なのでミサイルをわざと自爆させ、誘爆に敵のミサイルを巻き込んだりといろんなことをやってるうちにじつはこのゲームはゴルフだということに気がついた。

ミサイルをゴルフボールに置き換えてしまえば角度やスピードの設定なんかは従来のゴルフゲームにあったものだし、プラズマなんてのは風向・風力以外の何物でもない(ちなみにランク設定でEXPERTにするとプラズマの吹く向きと強さは毎ダーン変わる)、相手の惑星はグリーンになっちゃうだろうし、解釈次第によっては自分の選ん

画面左側の星は、 1プレイヤーが担当する。ミサイル の発射角度、速度 の設定は常に1プレイヤーから先に 行う

プラズマが吹いている向きとその強さを示す。プラズマはグラフの中心から黄色の直線が出ている方向へ吹いている



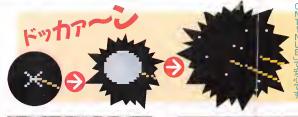
ANGLE、SP EEDはそれぞれ ミサイルの発射角 度と速度を示す。 WINは対戦プレ イで何連勝したか を表示している

2 プレイヤーは右側の星を担当。 1 プレイヤーの後に設定を行えるぶん、有利かも。 ちなみに同じ星どうしての対戦も可能



●ミサイル発射/ ちなみに惑星の位置は プレイするたびに毎回変わる

だ惑星はゴルフクラブといえなくもない。そういえば、全部の星を破壊した後のスコア表示もありゃゴルフだよなぁ。ゴルフゲームは意外と好きだったりするので結構楽しませてもらいました。 (にい)





○発射後のミサイルの軌道。見守っている だけなのに不思議と力が入る



●戦いに勝利しても、新たな戦いか待って いる。全ての惑星に勝つまて戦いは続く

どれを選ぶ?

7つの惑星

マーティス



●7つの惑星の中で、 照準は最長を誇る。照 準が長ければ、敵を狙 いやすくなるので当然 誤差は小さくなる。こ の惑星で狙いの感覚を 養うといいだろう

レフトン

●このゲームに出てくる惑星の中では最小。 当然のことながら星は 小さいほど、ミサイル に当たりにくい。特に 長距離戦で、その裏価 を発揮するだろう

ウォルス



ø

貸ウォルフとはⅠ字違いの惑星。大きさも変わらないし、大した特徴もないという点も同じなので、もしかしたち双子星なのかもしれないなぁ

③一人用プレイでこの 惑星を選んだ場合、妨 害電波を発生しコンビ ュータ側のミサイルの 命中率を下げることが 他にはこれ といった特徴はない

O倍 する。 速 い の 影 レ と

○倍速ミサイルを発射する。加速のついた倍速ミサイルはプラズマの影響による軌道のズレをかなり抑えることができる。図体のデカさは大きな欠点

③大きさは並、これといって特殊能力もないので、考えようによっては最も不利な惑星ともいえる。か、かえってプレイ意欲がわいたりするかも?

3343 1



○周辺をとりまくリングはパリアとしての役目を果たしている。リングは破壊可能だが、 意外にもミサイルがリンクの間をすりぬけて命中することも多い

30 H 平成5 差出有効期間 料金受取人払 このハガキを今すぐポスト 1/4 珉 뾧 宇 お出しください。 切手を貼ら 也 新宿北局承認 9# 平 11) ## 併 4 ø 好吧 Ш 都存道県 財団法人 坐 - 必要な 果 (東京都新宿区高田馬場 政党、政党 書編 闽 都新 社会通信教育 3 5 作れるようになる! 遭 4 哈 語 併標 7:6 七 网 市外番号 MSX·FAN ⑨ 宛 、無便 祖郎 くわしい案内資料 MSX·FAN(9)孫 2 038) 高高 9 - 地 07 画 声 様方) 女?

7

ح

旅

RE

M819SR29Ø8





目次

フォーラム	ちえ熱の選者会レポート44(1)
読物	新・マシン語の気持ち
解説	波動実験装置50③
解説	番倉庫
解説	右脳53⑤
解説	SKY546
解説	REAL VOLLEY55⑦
解説	type-056®
解説	NUCLEUS589
解説	NEO6110
解説	DELVINDUS64①
解説	ARMED PLANETS 68@
読物	アフター・ジ・アル甲 369億
読物	あしたは晴れだ!70任
※①~①√14/は7	アンケート番号です。

TEN SCRUM

第6回プロコン、いよいよ開催。MSX を輝かせる作品がぞくぞく登場。Mファ ン大賞を手にするのは誰だ!?

ちえ熱の選考会レポート

Mファンにとっては6回目、わたしにとっては4回目のプロコンがやってきた。応募状況は1画面部門がいつもにくらべ少なかったが、一般部門への投稿数はいつもの倍あった。やっぱり、一般部門が激戦区である。

となりのページの選考会集計 結果第1位作品を見ると、平均点が7.5点と低い。ちょっともの たりない感じのする平均点だが、 これは審査員の採点がきびしく



●ンゲ作の「宝さがし」。3人で遊ぶと楽しめるゲーム。地面を掘ると矢印があらわれ、これは宝の位置を指すヒントとなる。相手と宝の奪い合いになる。



なったせいだろう。まちがいなく、今月の選考会に出品されて きた作品は力作揃いだった。

ツール類ではひさしぶりのR Omi作品(ファイル管理ソフト)など力作があったが、ほかのアミューズメント中心の作品と同列に論じがたく、コーナーを別に設けて採用するという方向で保留している。募集要項などには書いていなかった事態で、コンテスト用にツールを投稿し



●RETURN作の「ふらふら虫」。 プレイヤー の操作する 'ふらふら虫' が奇妙。 ヨッパラ イ方式のアクションゲームで、 ゴールまで ふらふら虫をもっていくのだ



てくれた人には申しわけないが、 12月号までに時間をかけて再検 討させてほしい。

また、下に写真を載せて紹介 している作品は、プロコンの枠 外で再審査の対象とするため12 月号の選考会まで保留する。

ただし、このなかに来月号で

復活するかもしれない作品がある。 『DARK DU ngeon』がそれだ。これは6月号で紹介した『Dungeon B

● UMIP!作の「DARK Dungeon」。3 D ダンジョンのなかでモンスター とリアルタイムにたたかう uster』の改良版だ。よくできているが、市販ゲームの「ダンジョンマスター』に酷似しているとの判断で不採用に決まりかかっていたが、採用派のがまこが「似てはいるがオリジナル性も十分ある」と主張して雲行きが変わりはじめた。 (5)





○B.I.B.作の「ラリーたっきゅう」。ほとんどルールなし、技なしの2人対戦卓球ゲーム。卓球の翻測株である、ラリーの応酬が味わえる







★ファンダムへの投稿募集中/ 応募要項は81ページ

選考会集計結果 BEST5プラス

今月の選考会は7月12日と16日の2回にわけて行われました。12日の選考会が 通常どおりの(審査員全員参加によるもの)選考なので、そのとき審査された作 品が「BEST5プラス1!」の対象となっています。

品が「BES「5プラス「!」の対象となっています。						
	ARMED PLANETS	NUCLEUS	波動実験装置	NEO	右脳	REAL VOLLEY
	総計60点	総計60点	総計57点	総計54点	総計52点	総計47点
Orc FM音楽館、付録ディスク担当者。そろそろ、本業のほうが忙しいみたい	グラフィックはもちろ ん三角関数テーブルも ファイルにしておくと 起動が早いよね。ゲー ムはまあまあ。	下向きの青い手ばかり 出てくるのはちょっと かんべん。でもにぎに ぎはいい味だしてる。 7、8点でもよかった	波の動きがすこく滑ら かで、入射波と反射波 の重ね合わせもきれい。 自由端だけでなく固定 端もあるといいね	MSX上でスゴロクと RPGをうまくミック スしている。他プレイ ヤーも攻撃できるのも ゲームの多彩さ	一瞬のハターンを網膜 に焼きつけられるかど うか。だんだん難しく なっていくけどそれほ どおもしろいかなぁ?	動きはいいのたから、 操作体系をちょっと整 理すれば、もっとエキ サイティングなゲーム になった。おしい
がまこ ファンダム紹介 記事担当者。あ る読者に親しま れ、その読者の 兄貴分となった	ゲーム内容は、なんて ことないんだけど、グ ラフィックにに説得力 がある。今思うと8点 はつけすぎたかな	手のニギニギ感がきも ちいい。残念なのは、 「不思議の種」というア イテムがほとんど落ち てこないところかな	このような感じのもは 採用されにくいと思っ ていたので、非常にコ メントじにくい。参考 になる点も多いのでは	イマイチのめりこめない。どうしてだろう? 完成度も高いと思うし、 アイデアも悪くないんだけどなあ	「うのう」上から読んでも下から読んでも下から読んでも「うのう」。 うーんいいなあ。 えっ、このゲームは「みぎのう」なの?	リアルというだけあっ てキャラの動きはすば らしい。もう少し簡単 にラリーが続くような ら、もっと楽しいのに
コルサコフ ボスはファンダ ムの他に、いく つもコーナーを 担当している。 二苦労さま	本質はゴルフゲームと のことだが、この人の 作品はなんだかいつも 「大作」の雰囲気があっ て身構えてしまう	う〜ん、ニギニギして るなあ。ぼくは作品が どうのこうのというよ り、木内ヤスシという 作者が好きなので	そもそも「波動」という ことばに科学少年はピ クンとくる。そのうえ 「実験」ときて「装置」と きたら	かつての「竜の塔」式す ごろくRPGかと思っ たが、もっとほんとに RPGでぴっくりした	作者は「みぎのう」と書いてるけど、「うのう」と読むほうが一般的なようです。 大脳生理学なところが好き	はじめて見たタイプだし、しかも実現しているので満点。 0 点にしているやつは頭がおかしいとしか思えない
ささや ゲーム攻略記事担当者。今月から付録ディスク班の一員に。がんばれ人	こりはとてもおもしろ いパターゲームでちゅ。 ほよ? なんか違いま ちゅねえ、ほよよ、爆 発したでちゅ!	この手のテトリス発展 形ゲームのアイデアは 出つくした感じがあり まちたけど、こりはと てもよい出来でちゅ	ぼくたんにはこの作品 の意図がつかめないで ちゅ。画面でウニョウ ニョ動いたからって、 なんになるの?	見栄えか悪すぎまちゆ。 グラフィックだって重 要な要素でちゅ。みん なと違ってぼくたんは ゆるちまちぇん!	ムカちゅくう/ よし、 もう一度でちゅ。るる る一、あってるう♡ こ のうれしさがたまらな くいいでちゅ	操作性がとんでもなく 悪いでちゅ。やりにく いでちゅ。動きがいい だけに残念でちゅよ。 そこをどうにかちてね
ちえ熱 当コーナー担当 者。スランブ脱 出! なんのス ランブだったか は前号参照	特徴のないミサイルの 撃ち合いに、ちょっと がくっときたが、目を 楽しませてくれるビジ ュアルがうれしい	コミカルなブロックは 木内ヤスシらしさが出 ているなあ。ただ、目 のさめるような連鎖が なくて残念	くにゅくにゅ動く曲線 が物理的エッチな感じ がしていい。マウスを 使うともっとおもしろ いぞ	ルーレットをまわすと ころにすごろくらしさ を感じるが、ゲームそ のものに、すごろく要 素が足りないのでは?	「ちょとこれやってみな」 と他人にプレイさせて、 それを横で見て楽しむ。 あまり一人きりで遊ぶ 気にならない	「ストII」だって最初は 思うように操作できな いが、慣れてくるとお もしろい。そこがこの ゲームと似ているぞ
MORO スーパービギナーズ講座担当者。 質問箱へのむずかしい質問は彼に、ふっている	演出がよく、ゲームも 遊べるものだった。惑 星ごとに、攻撃方法に も特徴を持たせれば、 もっといいのに	手のアニメーションが 最大のセールスポイン トになった。ゲームと してはもう一つおもし ろさに欠ける気がする	YUK! ♡氏が自宅に 持ちかえったほどの作 品。解析してよくわか ったが、いろいろな面 で◎。勉強になる	なんだかゴチャゴチャ しているが、おもしそ うな作品だ。この手の スゴロク風ゲームは好 きな部類なので	選考会での雰囲気で、 つい甘い点にしてしま ったが、こういう作品 もいいんじゃないかな	操作は難しいけどとて もおもしろい。0を付 けるおバカさんにはわ からないでしょう。ぜ ひ!プレイ版がほしい
おさだ プログラム解析 と、今月からい よいよスタート した国際化コー ナーの担当者	ありきたりなゲームだ と思ったけど、実際に はじめると熱中してし まう。自分の単純さに あきれつつ 7 点	手の動きの不気味さに つられて8点をつけた けど、ゲームとしては たいしたことない。5 点くらいかな	動きは気持ちいいんだけど、やってて5分であきた。MSXをバカにする友達へのコケオドシにいかが?	足の引っぱり合いがな んとなく「モンスター メーカー」を思わせる ゲーム。ケンカのオト シマエつけ用にどうぞ	ひたすら熱中して遊ん でいて、あるとき、フッとむなしさを感じて しまうという努力のむ くわれなさか嫌い	リアルというよりプキ ミだぁ〜。しかも操作 が無意味に難しすぎ。 全然楽しくないじゃん こんなの〜!
にい ファンダム紹介 記事、付録ディ スク担当者。最 近、騒ぎをまき ちらしている	昔、友達と鉛筆を使ってこんなふうに遊んでたなあ。にいは授業中も遊んで、よく先生にしかられてました	このタイトル、ささや とおさたが「ナックルズ」 と呼んでいた。おい、 おさだ! 英会話学校 行ってんだろ?	「波動」って高校の物理 の授業にやったなあ。 当時、こんなソフトが あったらあんなに苦労 しなかったのに	おさだのバカー!! イ ベントは独占するわ戦 闘中オイラのキャラを 殺すわと散々なことを しやがって。プツブツ	う〜ん、このゲームを やってると実験用のサ ルになったような錯覚 を覚える。でもやめら れない、とまらない	シェケナベイベー!! やってられねーぞ、この ゲーム。手と頭がつい ていかん。ねこバレー のほうがいい!

選考会出品リスト

A Commence of the Commence of		作品名	作者	作品内容			作品名	作者	作品内容
	1	振子	株式会社ファンダム	振り子を利用したしゃぼん玉つぶし ゲーム。アイデアがおもしろい	C	3P	キャトルミューティレーション	早川昌生	高原にいる牛をUFOでつかまえる 牧歌的なUFOキャッチャーゲーム
	1	2DOUBLE	佐々木学	アイテムを使った、対戦生き残りゲーム。3年ぶり3度目の投稿実らず	C	3P	ZEATH	沢田広正	魔王ジースによって制圧された国を 武器を見つけ出して救うRPG
	1	ESCAPER	RETURN	障害物をよけていくゲーム。難しさ が放物線みたいに急上昇していく	C	3P	PUT GET	M.TAKADA	ブロックの敷き方に頭を使う、ニュ ータイプの左脳活性化パズルゲーム
	1	MOUSE GUN	くめと	マウスを銃にみたてた早撃ちゲーム。 撃つたびに撃鉄を引くのがリアル	C	3P	NUMBERAN CE	COME ON 太郎	落ちてくる数字ブロックを消してい くコラムスもどきのパズルゲーム
G	PP	リトルシティー	APO	ファンダムではめすらしいアドベン チャーゲーム。ストーリーがほしい	C	3P	BAL	NOM c95	倉庫番タイプのパズルゲーム。 <u>画面</u> がきれいなのがウリ
G	P	Master mind	HASEMAKO	ベーシックなマスターマインドを対 戦ゲームにしたもの	C	3P	AIR MISSION	なりくに	戦闘機でドッグファイト/ しかし、 スピード感が欠けているのが残念
G	SP	Dynamite-it	塚原修	ダイナマイトで壁を壊していくパズ ルゲーム。火のつけ方がおしゃれ	C	3P	SILVER STAR	坂城恵	ポスキャラが登場、BGMも付いて いるシューティングゲーム



温は、爆裂人面クラゲとその一味が受賞!

今回の候補者は多い。

- 7月号より「THE CAN・ CAN BALANCE, OY.K. 「SWAP/」のホラえもん、 「YOPPARAI~カラオケ篇 ~』のてぐてぐ、「CARD TA-NKJO T.Aoki, "LUNAR MISSION」の福留英明
- ●8月号より「ゴムがパチンノ」 の今野剛人、『BOMBER☆く らげ」の爆裂人面クラゲとその 一味、「SUPER DERBY」

のうんこ、「ねこバレー」のDA RK、「LOST WING」のチビ太、 「MUJINTOU』のB.I.B.、 VS Block Break down game」のめまみろ

●9月号より 『マウス大相撲』 のZEEDEN岡林だい、『バン ジージャンプです。』のぽて、「ら んでいんぐ」の大家のケンちゃ ん、「BEAM SHOT」の梅木 迅、「偽スライム」のぼよんちょ、 「VAGUE CITY」の佐藤渉、

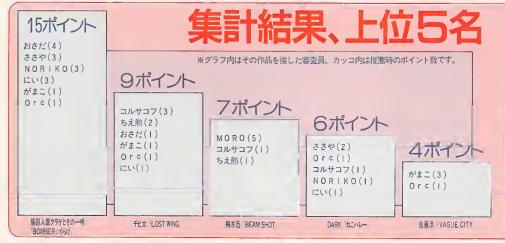
Fighting Heroes o DC-SOFT, TERACO QUEST II J のあっちゃん、 S·S·TJOPSYZANSU SOFT

今回はおもに選考会メンバー を中心とした各審査員が5ポイ ントを、自由に自分の推す候補 者に入れていく持ち点投票方式 を採用した。

その結果、ちえ熱賞は下のグ ラフのように爆裂人面クラゲと その一味クンに決定。おめでと う/ 賞金3万円を贈ります。



○受賞作者の初採用作品は生き残りをかけ た3人対戦型アクションゲームであった



●受賞者からひとこと

夏の、突き刺すような日差しは、その 敵意をむき出しにして我々に襲いかか ろうとしている。破壊し尽くされたオゾン 層などはもはや紙切れ」枚ほどの役 にも立たない。唯一、このエアコンのき いた部屋のみが、我々を守り得る最後 の砦である。扉 | 枚隔てた廊下には有 害な紫外線があふれ、我々の仲間達は つぎつぎに力尽きていった。ああ、そん ななかでぼたぼた焼きを齧(かじ)るこ の充実感といったら。さとうじょうゆ味が またなんとも。ところで新人賞をもらった ばかりなのですが、受験のため投稿は しばらく控えます。私のいない間にいっ そうの盛り上がりを見せてくれる様期待 しています。ではまた、ドロン。

量からのコメン

- ●この『ボンクラ』(『BOMBER☆くら げ」の通称)の作者のセンスに脱帽ちま ちたでちゅ。新人賞はコイチュしかい ないでちゅ。一見ちゅると殺風景なゲ ーム画面で、なんだこりは?と思わせ ゆのでちゅが、やってみたらいっぱち ゅでブッとびまちた。 クラゲがジャン プすゆわ弾はだちゅわで大騒ぎの対戦 プレイに「うるさい!」と迷惑をかけち えも、やめる気はまったくなち! と にかくアイデアが最高でちゅ。こんな 燃えゆゲームを作った人に投票ちない でほかに誰に投票ちゅゆのでちゅか。 そうでちた『ねこバレー』のDARKクン にも投票ちまちょう。こりもしゅご~くよくできたゲームだと思いまちゅ。こ の2人で決まりでちゅう。 (ささや) ●『ボンクラ』の爆裂人面クンはすごか った。投稿されてきたマニュアルだけ で投稿整理担当者を爆笑させ、ゲーム で編集部の全員を中毒状態におとしい れ、採用時のコメントでまたまた笑わ せてくれる。といった彼の不思議なキ ャラクタは、これからもまだ何かやら かしてくれそうな気がする。プログラ ムのテクニックも十分あると思われる ので、さらなるすぐれたプログラムと ギャグを期待する。 (おさだ)
- ●わたしが推していたのは、ちび太ク ンとT.Aokiクンである。どちらも2票 ずつ入れた。T.Aokiクンの『CARD TANK。はそれほどプレイしなかった のだが、いまでも印象に残っているゲ ームだ。戦車(兵器)の対戦ゲームなら アクションゲームにしないとつまらな というわたしのなかの常識を破っ てくれた、意外性をもつ作品でした。 また、BGMやCOM対戦モードまでし っかり作り上げているところに、作者 の真面目さがうかがえる。 (ちえ熱) ●この賞の意味がよくわかっていなか ったわたしは、賞の名前に使われてい 賞なんですか?」「作品の出来より、作 った面を重視した賞なんだぜ、ベイビ イ」と、いつものようにカッコよく答え てくれた。へ一、そういう見方なら『ボ ンクラ』の作者が賞をとるのも無理もな いかな。個人的には『VAGUECITY』 の佐藤渉クンの詳しいゲーム解説や寝
- るちえ熱にたずねてみた。「ちえ熱さー ん! ちえ熱賞っていうのは、どんな 者のキャラクタとか将来性とかそうい ずに作った努力に期待度◎。(がまこ) ●えっ、新人賞の選考員を無責任なわ たしにまかせていいんですか? んじ ゃ、わたしは『BOMBER☆くらげ』の
- 爆裂人面氏ですな。あのゲームに人間 のあさましさ、セコさといったドロド ロ、コテコテとしたものを感じるのは わたしだけではないに違いない。あの ノリは、今、巷(ちまた)で評判のマン ガ『ナニワ金融道』に通ずるものがある のではないかと思ったりする。阪神タ イガースにしろ、最近は関西人パワー 爆発って気がするなあ。
- ●じつは、爆裂人面クラゲとその一味 というペンネームは好きだし、 『BOMBER☆くらげ』というゲームの タイトル、ゲーム性ともに好きだが、 ぼくは推さなかった。最大の理由は、 このゲームがかつて掲載した『おとしっ こ』のマイナーコピーに見えたからだ(作 者自身は『おとしっこ』を知らないかも しれないが)。もう1つ、選考会メンバ 一のボンクラ3人娘(男だが)によるバ カ騒ぎがこれだけの票を集めた原因に 思えるからだ。ぼくは『LOST WING』 を強く推した。この作品は、どうやら とりあえず試しに作ってみたものらし い。これで「試し」なら、経験を積んで 作った作品はどんなに……。天才は最 初から輝いている。チビ太、残念。

(コルサコフ) ●わたしが推したのは『BEAM

- SHOT」で、持ち点はすべてこの作品に 投じた。他の作品がダメというのでは なく、この作品がいちばん「ちえ熱す」 にふさわしいと思ったからだ。ゲーム 自体はそれほどおもしろいものではな いが、作者のイメージを作品のなかで どれだけ実現させようとしたかで評価 した。作者のイメージした「あの感じ」 がストレートに伝わり、とても好感が 持てた。まあ、何にしても爆裂人面ク ン、おめでとう。 (MORO)
- ●いろいろ素晴らしい作品が多くて困 っちゃうOrcは、よさそうな5作品を 選んでみた。みんな素人ばなれをした センスを持っていて、期待大。はやく 次のゲームも遊びたいなあ。
- ●アイデアが型にはまっていない、と いう点で爆裂人面クンの『BOMBER ☆くらげ」を推薦。2人プレイではなく 3人、他人をけ落とすだけというシン プルなルール、ネーミング、の3点が 魅力。今後も、ゲームの内容以上に斬 新なアイデアでプログラムにとり組む ことを期待する。また、『偽スライム』 のゲームアイデアを同様の理由で、さ らに『ねこバレー』は新人ながら完成さ れたゲーム性を評価して、2つを次点 に推薦した。 (NORIKO)



質問箱

マップを表示させるには

あの一、いきなりですが、RPGでマップを表示させるにはマシン語しかないんですか? 全体が小さいマップならCOPY文が使えるって聞いたんだけど、『まもクエ II』や『Curry Land』みたいなちょっとでかいマップの場合は?

(北海道·T.X.C1067/14歳)

A プログラムが組めるようになってくると、誰でも一度くらいはRPGを作ってみたいと思うだろう。人によってはプログラムを始めるきっかけにもなるくらいだ。

ファンダムでは数々の名作RPGが掲載されてきたが、そのほとんどがマシン語を使ってマップを 俯瞰表示しているものだった。

どの作品も表示されるマップがきれいなので、グラフィック画面と勘違いしたのかもしれないが、これらの作品はSCREEN1を使ってマップを表示している。また、マシン語を使っているのは、マップをスクロール表示させるために、画面をすばやく書き換える必要があるからだ。逆にいえば、スピードさえ気にしなければBASICでも十分スクロールするマップ表示は可能なのだ。(M)

質問箱

自動的にディスクを読むには

MSX・FANの付録ディスクのように、電源を入れるとBASICをスタートさせないで直接ディスクを読んで、メニューなどに入るようにしたりするのはどうすればいいんですか? かんたんに教えて。

(神奈川県・urd/17歳)

A Mファンの付録ディスクのように、ディスクを入れて電源を入れれば自動的にメニューが立ち上がる、というようなモノを作るには、まず、そのメニュープログラムを組む必要がある。付録ディスクの場合、専用

のプログラムを組んで実行しているので、この作り方を知りたいといわれても、これはかんたんには教えられない。

しかしディスクを入れて電源を入れたときに、自動的に実行してほしいプログラムがすでにあるのなら話は別で、そのプログラムがBASICでできていて、ディスクにMSX一DOSがなければ、プログラムのファイル名を、AUTOEXEC. BASとするだけでいい。もしディスクにMSX一DOSがあるなら、たりのBASICピクニックを読めばその方法がわかるぞ。(M)

情報局

8月号『CG-7』のフォロー

8月号掲載の『CGーフ』は、手軽にSCREEN7のCGが描ける、CGツールですが、作者および読者の指摘により、説明に不備があることがわかりました。ここで補足の説明をします。8月号の本誌41、42ページのCGーフ自作マニュアルを見てください。

■「境界色」について

マニュアル本文中、ときどき出てくるこの境界色。「文字」の説明では背景色、「ペイント」の説明では周辺色(COLOR文第3パラメータの周辺色とは意味が異なる)となっているものとおなじです。「合成ロード」(ディスクから背景色以外をロードする)にもつかうので、きっちり理解してばんばんCGを描きましょう。この色の現在の設定は、メニュー描画色(メニュ

ーの中心の長方形)の右にある正方形にあらわれています。設定の仕方はマニュアルの3ページ、「◆パレット」の欄にも書いてありますが、境界色のエリアの中で、左クリックすると描画色が境界色・背景色になります。

■ペイントについて

うまくペイントできないという 声がちらほらありましたが、どう やら境界色をうまく設定していな かったようです。BASICのP AINT文も描画色と境界色とを 指定しますが、このCG-7も同様で、この2種類の色を指定しな くてはなりません。

境界色を設定していないと、境 界を無視して画面全体をどばぁー っと描画色で塗りつぶしてしまい ます。境界に使った色を境界色に

抽選で5名にオリジナルグッズを

■アンケート集計結果(8月号)

それでは、8月号の集計結果を

発表しよう。同票で2位は「スーパ

ービギナーズ講座」と「ちえ熱の選

考会レポート」、1位は「あしたは

プレゼントするよ。

晴れだ!」でした。

設定してください。 ■合成□一ド

まず前景を描いてセーブします。 背景部分には自分で決めた背景色 を使います。タイルパターン(サポートされてないが)の一色に背景色 を使うと向こうが透けてみえる効 果などもねらえます。

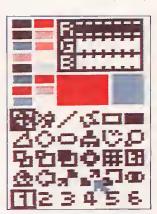
次に背景を描きます。背景では 特に背景色について気にする必要 はありません。念のためにこれも セーブしておくといいでしょう。

さて、背景が表示されている状態でおもむろに合成ロードのアイコンを選んで、前景をロードします。しばらくすると合成されるはずです。合成したあとは前景のパレットになります。

■ロードアイコン

マニュアルのロードアイコンが

抜けていました。下の写真の下から2段目、右から3列目の矢印カーソルが指しているアイコンがそうです。 (Orc)



ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは9月末日。

■ハガキの書きかた



スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集 している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造 方やウル技、バグ情報、読者への メッセージなどを募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ/=12月号のテーマ「マシンゴノキモチハココニアル」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは9月末日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

[ファンダムアンケート8月号当選者発表]〈青森県〉加藤武〈宮崎県〉土屋保邦〈千葉県〉 松沢広樹〈神奈川県〉長野誠〈富山県〉中澤透〈静岡県〉杉山豊・西村武夫〈京都府〉妹 尾幸一〈大阪府〉永井弘〈鳥取県〉金平誠



新・マシン語の気持ち

#1 習つより慣れる

今回からいよいよ本格的にマシン語のプログラムの世界に入っていく。どんな分野でも、習うより慣れろ、がけっきょくは理解の早道。とにかく、Simple ASMを使って、マシン語プログラムを組みはじめることにしよう。

マシン語の基礎知識

BASICではかんたんにできること、たとえば、グラフィック画面に円を描いたり音楽を演奏したりといったことは、マシン語ではかんたんにはできない。なぜなら、一般的にCPUは単純な命令しかもっていないからである。

MSXのCPUである Z80(R 800やHD64180も基本的におなじ)のマシン語で用意されている命令は、BASICふうなイメージでいえば、LET(代入)、GOTO、GOSUB、RETURN、+、一、AND、ORのたぐい、それにINP、OUTぐらいのものである。そして音を出したり、スクロールさせたり、トリガーボタンが押されたかどうかのチェックをしたりするためには、基本的にはI/Oポートに対してデータの読み書きをしなくてはならない。

しかし、MSXでは、I/Oポートのことをまったく知らなくても それらのことができるように、 ROMのなかに、I/Oポートに 対して読み書きをおこなうための 各種マシン語ルーチンが用意され ていて、たいていのことはできる ようになっている。そのマシン語 ルーチンの集合をBIOSという。

BIOSを使う

このBIOSを使えば、わりと楽 にMSXでマシン語プログラムを 組むことができる。

今回は画面に1文字出力する BIOS (通称CHPUT)を使って、 Simple ASMでかんたんなプロ グラムを組んでみよう。

Simple ASMを起動したら、L IST1-1を打ちこんでみよう。 文字の頭そろえはTABキーでおこなう。

間違いなく打ちこんだら、 ANO

と打ちこむと、このソースプログ ラムをアセンブル (マシン語コー ドに変換)して、指定されたメモリ (D & & 好 H 以降)に書きこんで くれる。

これで1つのマシン語プログラ ムができあがったことになる。

ほんとうに動くのかどうか試し に実行してみよう。 GDダダダ 1000 CHPUT: 1010 ASM:

1010 ASM 1020 1030 1040 1050 EQU EQU ORG LD CALL JP 82A2H 9000H 0000H A, A CHPUT ASM

LIST 1-1

ータをマシン語プログラムとして 実行してくれる。この場合、打ち こんだコマンドのすぐ下に"A" が表示されたら成功だ。

BIOSは、指定されたレジスタなどにデータをセットして、指定された番地をCALLすることで使える。LIST1-1は、Aレジスタに表示したい文字のキャラクタコードをセットし、ががA2H番地(CHPUT)をCALLすることで、BIOS「CHPUT」を使うという、もっとも単純なプログラムだったのだ。

コード変換プログラム

こんどはCHPUTを使ってA レジスタの内容を16進数で表示 するプログラムを考えてみよう。 CHPUTの機能は、もともと Aレジスタの内容を文字コードと から、内容を数字で表示するには、 まず数値そのものを文字コードに 変換しなくてはならない。

Aレジスタは8ビットだから、 その内容は16進数2桁になる。つまり、8ビットを上位4ビット下位4ビットに分けて、0~9またはA~Fの文字コードに変換し、2回に分けて表示すればよい。

以上のことから、プログラムは、 LIST1-2のようになる。

LIST1-1とおなじように「ANO」でアセンブルして、「GD ダ ダ ダ」で実行してみよう。行 1030でAレジスタに与えた値が 16進数で表示されるはずだ。

プログラムについては、LIS T1-2の横で解説する。リスト を見ながら研究してほしい。CA LL、RET、JP、ADDは、 BASICでいうGOSUB、R ETURN、GOTO、+に働き

CPU

Central Processing Unit(中央処理装置)の略。コンピュータの頭脳にあたる部分。MSXでは、Z80AやR800がCPUた。

1/0ポート

I/Oとは、Input/Output(入出力)の略で、 キーボード、ディスプレイ、FDD、ブリンタなどの入出力機器(周辺装置)のこと。I/Oポートは、CPUと周辺装置でや リとりされるデータを中継する回路の ことで、船の港(ポート)になぞらえて こう呼ぶ。

と打ちこむと、Dダダダ以降のデ

BIOS

Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。CPUが周辺装置とデータをやりとりする(I/Oボートに対して読み書きをおこなう)ために用意された、マシン語のサブルーチン群。このBIOSを通して入出力することで、MSXの互換性が保たれている。SImple ASMを起動

製品版(タケルで販売。5千円)を持っていない人は、Mファンの8月情報号または9月情報号の付録ディスクをセットして、

して画面に表示するためのものだ

run " s i m p l e a s m " を実行すればいい。

ANO

Simple ASMのアセンブラ・コマンドの | 例。| 文字 | 文字に意味があり、こ の場合は、A (アセンブルせよ) N (ソー スリストの表示は不要) O (アセンブル

結果はメモリに書きこめ)。 DØØØH

BASICでいう、& HDダダダのこと。アセンブラでは末尾にHを付けることで16進数を表している。記事中で16進数を使うときはこちらの方式に従うことにする。

GDØØØ

Simple ASMのモニタ・コマンドの I 例。 最初の I 文字(G)がコマンドで、D $\mathscr S$ $\mathscr S$ はアドレスを表す。意味は、D $\mathscr S$





が似ていることがわかるはずだ。

少し難しいかもしれないが、マ シン語は、「習うより慣れる」の面 が強い。リストをいじって動かし、 なるべく早く慣れてほしい。ただ し暴走すると、たいていはリセッ トするしかなくなるので先にセー ブしておいたほうがいい。

文字列表示

最後は文字列を表示するプログ ラムを考えてみよう。

文字列は文字がならんだだけの ものだから、CHPUTをいくつ も並べれば、かんたんにできる。

しかし、ここでは、もっとプロ グラムらしく、ループを使って、 メモリ上に置かれた文字列データ を先頭から1文字ずつ表示させる ものを作ってみよう。

また、文字列の終わりを示すコ ードとしてダダHを置くことに して、プログラムでは文字列デー タを次々に読んで、ダダHにたど りつくと終了するようにした。

LIST1-3がそのプログラ ムだ。これにも解説を付けたので 研究してほしい。

補足

今回のプログラムは、終了する とSimple ASMのシステムに飛 ぶようにしているが、BASICか STDEFUSR=&HDØØØ : A = USR(Ø)」のようにして 走らせる場合は、JP ASMの 行をRETに置きかえなくてはな らない。

十分な説明は今回はできないが、 7.フラグとCyフラグはもっとも よく使われるものだ。例外もある が、基本的には演算結果が0にな

るとZフラグは1になる。CYフ ラグは、計算結果で桁上がりや桁 下がりがあったとき1になる。ま た論理演算では0になる。

今回はMSXのBIOSを使って プログラムを作ることで、アセン ブラによるプログラミングがどう いうものか、その雰囲気を伝える ことを主眼においた。次回はもっ と役に立つルーチンを作ってみた い。また、ニーモニックすべては 紹介できないので、なるべく早く インストラクション表を手にいれ (馬場俊輔) THILL

CHPUT: 00A2H 9000H 9000BH 1000 7010 ASM: FOLI 1020 ORG MŠG HL) 1030 D. 1040 LOOP: D 1050 1060 ijŔ JP 1070 1080 1090 MŠX•FAN′,00H 7100 MSG: DEEM LIST 1-3

●HLレジスタにMSGを代入(アセンブルしたときのMSGと いうラベルの番地を代入) ●HI レジスタの示す番地の内容をAレジスタに代入

●Aレジスタの内容が∅∅Hならば、Zフラグを1にセットし、 そうでなければのにセットする(ここはOP ØØHとしてもよ

■フフラグが1ならラベルASMで定義された番地(=アセンブ ラのシステム) に飛ぶ

●CHPUTを呼び出す。

OHL←HL+1

LOOPに飛ぶ

●文字列"MSX・FAN"と1バイトのデータØØHをメモリに セットする

Ø N H 以降のマシン語プログラムを実 行せよ。BASICのGOTO文と似てい る。前回のこの記事では、モニタ・コ マンドを使わずに、BASIC の USR 関数 による実行方法を紹介したが、これに ついては「補足」の項参照。

ラベル定義

アセンブラのソースプログラムでは、 別の流れにあるルーチンを呼んだり、 そこへ飛んだりする場合、そのルーチ ンのアドレスを直接指定するのではな

く、あらかじめアドレスにつけておい た名前(通常、英略語)で呼ぶことが多 い。そのほうがわかりやすく、デバッ グや改造もしやすいからだ。

そのアドレスに付けられた名前を「ラ ベル」という。

サブルーチン、分岐点、データの置き 場所(ワークエリア)、BIOSなどの開始 番地にラベルを付けるが、ソースプロ グラムでは、最初に、 〈ラベル〉: EQU 〈アドレス〉

という書式で、各ラベルの意味を定義 しておかなければならない。

Simple ASMのエディタ・コマンドはほ とんどBASICとおなじて、セーブの場 合も、

SAVE

と入力するだけでいい。すると、 FILE NAME? ときいてくるので、たとえば「ABC」 と入力すると、「ABC. SIM」とい

うファイル名でセーブしてくれる。 ロードのときも同様の手順で、 LOAD

と入力するとファイル名をきいてくる ので、ロードしたいファイル名を入力 すればいい(拡張子は入力しない)。 フラク

演算の結果などに応じて状態が変化す る!ビットのメモリ。フラグはぜんぶ で6種類あり、Fレジスタ(8ビット) としてまとめられている。



MSX 2/2+VRAM64K by いんふるえんざ

変数の意味

グラフィック座標

C、D……メッセージ表示位置 指定用

その他の変数

A……画面作成時のループ用/ USR関数呼び出し用/マウス データ読みこみ用

AS······マシン語データ読みこ み用/メッセージ表示用

B……画面作成時の座標用/進 入波のレベル

B\$……タイトルメッセージ

○\$、○\$……入力機器名表示 メッセージ保存用 S……スティック入力値

Z……進入波の増分

プログラム解説

10 文字・マシン語領域確保/ 画面初期化/変数型宣言/スプ ライトパターン定義

20 マシン語書きこみ/USR 関数定義/パレット切り換え 30 画面作成/ワークエリア初

40 進入波カーソルのスプライ ト表示/グラフィック画面オー プン

50 ポートアドレス設定/ステ ィック入力値設定

60 タイトル表示

70~90 キーボードでの制御

70 メッセージ表示

80 スティック入力値判定⇒ 【入力が上下なら】進入波の増 分更新 【入力が左なら】進入 波の増分およびレベル初期化 90 画面更新/進入波の増分 更新/スティック入力受け付 け/入力機器変更判定⇒【右 ボタンの入力があれば】次行 へ 【なければ】行80へ

100~120 マウスでの制御

100 メッセージ表示

▶遊び方は35ページ

110 マウス入力(進入波の増 分設定)/画面更新

120 入力機器変更判定⇒【ス ペースキーの入力があれば】 行70へ 【なければ】行110へ

130 メッセージ消去/論理演 算をORに変更/メッセージ表 示⇒DRAW文で字間を調整 140~150 マシン語データ(行 20で読みこみ)

160 メッセージデータ(行品で 読みこみ)/コメント

フシバン連解説

C000~C021

進入波のレベル更新/進入波力 ーソルのスプライト移動

CØ22~CØ3D

合成波更新⇒入射波と反射波を 更新しながら合成波を作成する

CØ3E~CØ4A

VDPアクセス準備

CØ4B~CØ4D

合成波の表示⇒&HCØ4Eを 呼び出す。表示後&HCØ4E を再び実行し、合成波を消去

CØ4E

HALTによる時間待ち⇒タイ マ割りこみがかかるまでCPU

プログラマから

ひとこと

通算日本中3本の採用。こんにちは、ふるです。この作品は高3のとき 大学受験のしわよせで実験らしい実験をやらせてもらえなくて悔しい思い をしたので作りました。では本題。◆TVゲーム、特にRPGってなんで すか。映画、漫画、小説の仲間? 稀に映画の技法を駆使してるゲームを 見るけど、どうして映画かアニメで作らないの? 映画を真似てもゲーム は映画を超えられない。まあおもしろきゃそれでいいんだけどね。ただコ ンピュータは映画と違って1/口ができる。これを活かさなくちゃ。1/ 口ができるとリアリティーとファンタジーを混ぜやすいと思う。とりあえ ず僕(達)はアマチュアレベルでやれるだけのことを「MSXで」やろうとお もってます。興味のある人はリンクスのSM6BAかSQLAAへ。未入 会の人は入っちゃおう。住所にもよるけど僕は月五千円でなんとかなって る(電話代を含む)。それでは。

期化

いんふるえんざ 神奈川・19歳



HADOU .FDX

10 CLEAR300, & HC000: COLOR14, 0, 0: SCREEN5, 0 :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="◆タたみたタ◆"

20 FORA=0TO1:READA\$:FORB=0TO92:POKE&HC00 Ø+A*93+B, VAL("&H"+MID\$(A\$, B*2+1,2)):NEXT :NEXT:DEFUSR=&HCØØØ:COLOR=(4,1,1,3)

30 FORA=0T0127:B=A*4:LINE(B,0)-(B,211),4 :LINE(Ø,B)-(255,B),4:POKE&HC1ØØ+A,64:NEX T:LINE $(\emptyset, 63) - (255, 192), 5, B:LINE(\emptyset, \emptyset) - (25$ 5,211),15,B:LINE(Ø,128)-(255,128),7

40 PUTSPRITEØ,(4,0),10:OPEN"GRP:"AS#1

50 POKE&HC094, PEEK(6)+1:S=7

60 READB\$,C\$,D\$:A\$=B\$:C=6:D=7:GOSUB130

70 C=23:D=10:A\$=C\$:GOSUB130

80 IFS=1THENZ=Z-2ELSEIFS=5THENZ=Z+2ELSEI FS=7THENZ=0:POKE&HC100,128

90 A=USR(256+Z):B=PEEK(&HC100):Z=Z-SGN(B -128):S=STICK(Ø):IFSTRIG(1)=ØTHEN8Ø

100 A\$=D\$:GOSUB130:A=PAD(12)

110 A=PAD(12):Z=PAD(14):A=USR(256+Z)

120 IFSTRIG(Ø)THEN7ØELSE11Ø

130 COPY(4,4)-(99,10)TO(C*6,D*8),,PSET:P OKE&HFBØ2,2:FORA=1TOLEN(A\$):PRINT#1,MID\$ (A\$,A,1);:DRAW"BL2":NEXT:RETURN

140 DATA 2100C13AF8F7CB7F20078630083EFF1 804863801AF77EBCB3FC63C210076CD7701EB7EC B3F23114ØC1Ø63F4E77131A1B121381247725237 910F1128724773A07003C4FD93C3C4F11AFC0D9C D4ECØ76F3118FØ2ED51ED59AF32AFCØ21Ø1

150 DATA C27E32B1C0462311040890D26FC0ED4 416ØØBBDA7ECØ1432B3CØ7B32B5CØC385CØ32B5C Ø7B32B3CØ7A32B8CØ119124ED51ED59D9626BDB9 91FDA93CØØ6ØBEDB31AC6Ø412D978C25FCØ118FØ ØED51ED59FBC9ØØØØ8ØØØØ4ØØØØØØØFØ873

160 DATA Influenza's Wave machine, Cursor Control, Mouse Operation, SM6BA in LINKS





を停止することで、機種による 表示間隔の差が軽減する

CØ4F~CØ92

合成波の各ポイントごとの表示 準備⇒VDPコマンド用ワーク エリアの設定

CØ93~CØ98

VDPコマンド終了待ち

CØ99~CØ9C

合成波の部分表示⇒VDPコマ ンド(LINE)の実行

CØ9D~CØA5

合成波の表示終了判定⇒まだな らRHCØ5Fへ飛ぶ

CØA6~CØAE

表示後処理/もとの処理もしく はBASICにもどる

ワークエリア

CØAF~CØB9

VDPコマンド用⇒VDPレジ スタに設定するデータ群

C100

進入波のレベル⇒128を基準に

0~255の範囲

C1Ø1~C13F

入射波の各ポイントごとのレベ ル⇒64を基準に0~127の範囲

C140~C17F

反射波の各ポイントごとのレベ ル⇒64を基準に0~127の範囲

C201~C240

合成波の各ポイントごとのレベ ル⇒入射波と反射波を足した値 が入る。画面に表示される波の Y座標になる

この作品ではいくつものテク ニックが使われていて、完成度 も高い。また、リストも短く、 マシン語も手頃な長さなので、 ぜひ一度、自分の手で解析して みてほしい。きっと学べること が数多くあるだろう。

(MORO)

「波動実験装置」のプログラム を実行して、適当に波形を作って みよう。画面に表示された波形は、 はじめのうちは右に向かって進む。 これが進入波で、画面の右端まで 来ると、反射してもどってくる。 このもどってくる波形が反射波で、 それぞれの波形がすれちがうとき にできる波形が合成波だ。

進入波と反射波はそれぞれ独立 して進んでいくので、すれちがっ たあとはもとの波形にもどる。

画面では、合成波しか表示され ないので、続けざまに波形を作っ ていくと、進んだりもどってきた

りするようすがわかりにくいが、 プログラムでは進入波と反射波の データをそれぞれのワークエリア にきちんと保存しているのだ。

下ではかんたんな波形を使って、 それぞれのワークエリアが変化し ていくようすを紹介しているので 読んでほしい。

『波動実験装置』のプログラム に右のサンプルリストを追加する と、F1キーを押したときの進入 波(赤い線)と反射波(緑の線)を 合成波(白い線)とともにESCキ ーが押されるまで画面に表示する。

付録ディスクに収録されている 『波動実験装置』のプログラムを読 みこみ、そのまま

MERGE"VIEW. ASC" と実行するだけで、かんたんに追 加できる。 (MORO) ·

■サンプルプログラム 3つの波を表示する

15 ON KEY GOSUB 200:KEY(1)ON 200 KEY(1)OFF:SETPAGE1,1:CLS:LINE(0,128) -(255,128),7:LINE(0,63)-(255,192),5,8 210 PSET(0,PEEK(&HC102)+64),8:FORI=1T062 :LINE-(1*4,PEEK(&HC101+1)+64),8:NEXT:LIN E-(256.PEEK(&HC17F)+64),8 220 PSET(0,PEEK(&HC140)+64),2:FORI=1T064 :LINE-(1*4,PEEK(&HC140)+64),2:NEXT 230 PSET(0,PEEK(&HC201)),15:FORI=1T064:L INE-(1*4,PEEK(&HC201)),15:NEXT 240 IFPEEK(-1044)<->251THEN240 250 SETPAGE0,0:KEY(1)ON:RETURN



進入波のワーク &HC1Ø1~&HC13F

48 48 38 2F 2E 2E 2F 38 31 33 36 39 38 3D 3F 48 48 48 48 48 48 48 48 48

&HC140~&HC17F 反射波のワーク

合成波のワーク &HC2Ø1~&HC24Ø

80 80 70 6F 6E 6E 6F 70 71 73 76 79 78 7D 7F 80 80 80 80 80 80 80 80 80



進入波のワーク &HC1Ø1~&HC13F

&HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 3F 3D 38 39 36 33 31 30 2F 2E

&HC201~&HC240



&HC1Ø1~&HC13F 進入波のワーク

8HC14Ø~8HC17F 反射波のワーク

48 40 40 40 40 3F 3D 38 39 36 33 31 30 2F 2E 2E 2F 30 40 40 40 40 40 40

合成波のワーク &HC201~&HC240

80 80 80 80 80 7F 7D 78 79 76 73 71 70 6F 6E 6E 6F 70 80 80 80 80 80 80

波形をクリアな状態にして、左の写 真にあるような波形を表示してみよう。 これはカーソルキーの上をちょっと

押して放し左を押して作った波形だ。 左にある数表は、波形が表示された 直後の各ワークエリアの状態を表示に 関係する部分だけ抜き出したものだ。

入力によって作られた波形はこのよ 🔧 うに進入波のワークエリアに保存され、 反射波と合成されて表示される。

左の写真は、さきほどの波形が画面 の右端まで到達して波形が崩れている ときのものだ。

そして、このときのワークエリアの 状態が左の数表で、進入波と反射波の 部分をよく見ると、進入波のはじめの 部分が順番が逆になり、反射波のほう に書きこまれているのがわかるだろう。

反射した波形は、このように反射波 のワークエリアに保存されていくのだ。

画面の右端で反射した波形は、反射 波のワークエリアに保存される。

進入波は、右に向かって進んでいき、 画面の右端に反射して左右反転した反 射波となり、左に進んでいくのだ。

このとき、新しい波形を作ってみる 反射してきた波とすれちがうとき は波形が崩れるが、すれちがったあと ではそれぞれまたもとの波形にもどっ て進んでいくのだ。





番倉庫バンソウェ

MSX 2/2+RAM8K by PKVX

▶遊び方は36ページ

変数の意味

テキスト座標

M、N……バンソウコの移動増 分

P、Q······主人公およびバンソウコの移動先の座標

X、Y……主人公の座標⇒×8 などしてスプライト座標として 表示にも使用

その他の変数

A······ステージ数

B……ステージデータの文字数 □……入力機器切り換え用

(0 =キーボード、1 =ポート① のジョイスティック)

F·····バンソウコの残り数

H……画面の幅

1、 J ……ループ用

L……定数の6144が入る⇒VR AMのパターン名称テーブルの 先頭アドレス値。リスト短縮用

S······スティック入力用

V······主人公の初期座標設定用 /主人公およびバンソウコの移 動先のVRAMアドレス

∨\$······ステージデータ

W······ステージデータ展開用/ バンソウコの移動元のVRAM アドレス保存用 W\$······ステージクリア時の効果音データ

Z……表示される画面構成キャラクタの番号(□=傷□、1=バンソウコ、2=通路、3=壁)/主人公およびバンソウコの移動
先のキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定

●ステージデータ(行名で読みこみ)●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●主人公のスプライトパターン定義●壁、傷口などのキャラクタの色設定●壁、バンソウコ、傷口のキャラクタパターン定義●VRAMのパターン名称テーブルのアドレス設定

2 データ読みこみ

ステージデータ読みこみ●データにより 1 行の表示文字数設定ステージ数更新

3 ステージ作成

■ステージデータの文字数設定●主人公の座標設定■ステージ

●主人公の座標設定●ステージ表示開始位置指定●バンソウコ

の残り数初期化●効果音●コード変換ループ開始●データを文字コードに変換/キャラクタ表示ループ開始●表示するキャラクタの種類設定・表示/傷の残り数更新/文字コードデータの調整●●各ループ閉じ

4 主人公移動

●入力機器切り換え●主人公表示●スティック入力受け付け●主人公の移動先の座標計算●トリガー入力判定→【入力があれば】行3へ飛ぶ【なければ】移動先にある文字のキャラクタ判定→【矢のキャラクタ判定→【髪なら】行4へ飛ぶ【係口か通路なら】主人公の座標更新/行4へ飛ぶ【バンソウコなら】バンソウコの移動増分設定/効果音データ設定●ステージデータ(行2で読みこみ)

5 バンソウコ移動

●バンソウコのVRAMアドレス保存●バンソウコの座標、移動先アドレス計算●バンソウコの移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先のキャラクタ判定⇒【壁かバンソウコなら】行4へ飛ぶ【そうでなけれ

ば]バンソウコ消去/移動先が 通路か判定⇒【通路なら】移動先 にバンソウコ表示/行らへ飛ぶ 【傷口なら】効果音/傷口の表示 を壁に変更/バンソウコの残り 数減算/ステージクリア判定⇒ 【まだ傷口があれば】行4へ飛ぶ 【なければステージクリア】オー ルクリア判定⇒【まだなら】行2 へ飛ぶ 【オールクリアなら】効 果音/時間待ち/もういちど吊 UNする●ステージデータ(行 2で読みこみ)

補足

このプログラムはごちゃごちゃして内容がわかりにくいので、 初心者には解析が困難だろう。

とくに、行2~3のステージ データを展開してゲーム画面を 作成しているところは、わかり にくい。

行2では、ステージデータを 読みこみ、その始めの1文字で ゲーム画面の横の文字数(行2 の変数日への計算式)を設定し ている。つまり、そのステージ の横の大きさを決めているのだ。

行3では、ステージデータの長さを設定したあと、MID 第関数のなかの文字をキャラク タコードに変換し、その上位4 ビット(16で割ったときの商)+ 7をX座標、下位4ビット(16で割ったときの余り)をY座標として、主人公の出現位置を設定している。

つぎに、ステージデータの2 文字目以降でゲーム画面を作成 しているのだ。

ゲーム画面作成は、1文字ずつキャラクタコードに変換し、下位から2ビットずつ取り出し、その値(0~3の数値)で画面に表示するキャラクタを決定・表示している。

(MORO)

プログラマから 失敗に終わりました

プログラム歴といえばファンダムに投稿される皆さんもかなりお持ちかと思いますが私の場合、一瞬で勝負がついてしまって必ずプレイヤー側が勝つスゴロクや穴が4つまでしか掘れないロードランナー、バンチすると腕が飛びつづけ、ジャンプすると体が3分割してしまうボクシングなど、ほとんどが失敗に終わりました。そういえば、高校のパソコンで作った、RUNすると「ピラミッドの謎」というタイトルとピラミッドの絵が表示され、しばらくお待ち下さいのメッセージとともに永久ループを行っているあのプログラムは今もまだ健在だろうか……



HONDA CB

BANSOUKO, FDX

1 DATAI***#tit.Jr*DitratifitzU.Fv?(9x*j)ff,I/h
*xi*Px*3]r*htt:SCREENI.0.0:COLOR15.0.1:KE
YOFF:DEFINTA-Z:SPRITES(0)="\$"Zzmp*"h":VPO
KE8196.117:VPOKE8198.0:VPOKE8199.0:FORI=
1TO24:VPOKE255*I-(I)*8)*112.ASC(MIO\$(")50
F£iff\$n°)15V\$mbn-:Dbm",I):NEXT:L=6144
2 READV\$:H-ASC(V\$)-64:WIDTHH:A=A+1
3 B=LEN(V\$):V=ASC(MID\$("(187a)",A)):X=V\$
(647:Y;YMPONI6:10CATEA.11-m274V=63.0);NY





MSX 2/2+RAM8K by FRIEVE-B

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y······カーソルの座標

その他の変数

A\$ ……キーバッファクリア時 のキー入力用

A(D, M)……正解パターン

EX ······ 経験値

1、 J.....ループ用

LV……レベル

P(n, m)·······解答パターン

日……乱数初期化用

S……スティック入力用

ユーザー定義関数

FNL……レベル÷2+1⇒枠 の行数-1の値

10 変数の型宣言/画面初期化 /スプライトパターン定義/配 列変数宣言

20 ユーザー定義関数定義/P LAY文初期化/レベル初期化 30 正解・解答用配列初期化/ 乱数初期化

40 問題作成

50 画面表示(行180呼び出し) /正解表示(行190呼び出し)

60 時間待ち/画面表示/カー ソルの座標初期化/カーソル表 示(行200呼び出し)

70 トリガー入力判定⇒【入力 があれば】そのマスの状態反 転・表示/行100へ飛ぶ

80 スティック入力・判定⇒【入 力があれば】カーソル移動・表示 /行100へ飛ぶ

90 リターンキー入力判定⇒ 【入力があれば】行口の飛ぶ 【なければ】行70へ飛ぶ

100 トリガーとスティックの 入力終了待ち⇒入力がなくなれ ば行70へ飛ぶ

110 正解したか判定⇒【正解な ら】次行へ (はずれなら)行140 へ飛ぶ

120 効果音/経験値加算/レ ベルアップ判定⇒【レベルアッ プなら 経験値初期化/レベル 更新/クリア判定⇒クリアなら 行170へ飛ぶ

130 行30へ飛ぶ

140 効果音/経験値初期化

150 正解表示

160 トリガー入力待ち⇒入力 があれば行30へ飛ぶ

170 画面消去/クリアメッセ ージ表示/プログラム終了

180 キー入力受け付け(キーバ ッファクリア)/ゲーム画面枠、 レベル、経験値など表示/もと の処理にもどる

190 カーソルのスプライト消 去/正解パターン表示/もとの 処理にもどる

200 カーソルのスプライト表 示/もとの処理にもどる

補足

画面の色が設定されていない ところとファンクションキーの 内容が表示されたままなところ が気になった。プログラムの内 容からいえば必要ないことかも しれないが、やはり、きちんと

プログラマから ひとこと

左脳を使ってはいけません

どうも。THINFATのシステムプログラムを担当した「まなあ」です。 よしゆ/ 投稿したぞ/ それも初投稿で採用だぜー。しかし「右脳」が採 用されるとは……、さすがMファン(何がさすがなのかはわからないが)。 ところでこのゲームはタイトルのとおり、右脳をつかうゲームです。左脳 を使ってはいけません(???)。物の位置関係を絵として覚えるのが右脳 の働きです。逆に左脳は、コンピュータのように数値的に覚える働きをし ます。しかしまさか、「左端の上から3番目と左から2番目のいちばん下 ……」などと覚える人はいないでしょう。もしいたら尊敬……しません。絶 対に/ しかしこのゲームをすると本当に右脳がよくなります。よしゆ(F P(EVE-A)もそのおかげで記憶力がUPして高校に合格した……か どうかわからない。最後に、くず/(FRIEVE-C)たかい/(FRIE VE-D)テストプレイなどといってただ遊ぶだけなのはやめろ/ それ じゃあまた。今度は昔作ったくだらないツールでも送ろうと思います。

FRIEVE-B 三重・15歳



設定したほうがいいと思う。

行180のキーバッファクリア のやり方や、クリアメッセージ を表示するときにスプライトが 画面に残ったままのところなど もきちんとしたほうがいい。

また、ユーザー定義関数のF NLは単純変数に置き換えたほ うがいいだろう。この値はレベ ルが変化しない限り一定で、ほ とんどの場合FNL+1として 枠の行数を示している。だから、 例えば行30の始めで、

L=LV/2+2 を実行させ、FNL+1を変数 Lに置き換えればすっきりして いいだろう。

(MORO)

UNOU .FDX

1 'SAVE"BRAIN.BAS"

10 CLEAR: DEFINTA-Z: SCREEN1, 0: WIDTH32: SPR ITE\$(0)="
OPERING (LV)/2+1:PLAY"T240L8V14":LV=1

30 FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:A(J,I)=0:P(J,I) =0:NEXT:NEXT:R=RND(-TIME) 40 FORI=1TOLV+2:A(RND(1)*5,RND(2)*(FNL+1

))=1:NEXT 50 GOSUB180:GOSUB190

60 FORI = 0T0300:NEXT:GOSUB180:X=0:Y=0:GOS IIR200

70 IFSTRIG(0)THENP(X,Y)=1-P(X,Y):LOCATEX
*2+1,Y*2+1:PRINTMID\$(" •",P(X,Y)+1,1):GO TO 100

80 S=STICK(0):IFSTHENX=X+5-(S=3)+(S=7):X =XMOD5:Y=Y+FNL+1+(S=1)-(S=5):Y=YMOD(FNL+ 1):GOSUB200:GOTO100

90 IFINKEYS=CHRS(13)THEN110ELSE70 100 IF STRIG(0)+STICK(0)THEN100ELSE70 110 FORI=ØTOFNL:FORJ=ØTO4:IFP(J,I)=A(J,I)THENNEXT: NEXTELSE140 120 PLAY"05EDFEC2":EX=EX+1:IFEX>2THENEX= Ø:LV=LV+1:IFLV=11THEN170 130 GOTO30 140 PLAY"03C+C2.":EX=0 150 GOSUB190: PRINT" ANSWER" 160 IFSTRIG(0)THEN30ELSE160

170 CLS:PRINT"なかなかやるな!!":PRINT"しかし、また*また *これて、おわりし、+ない! ":PRINT"きおくりょくケ*ームpart2で、もっと 、みき*のう'をきたえよう":END

190 PUTSPRITE0, (255,211): FORI = 0 TOFNL: FOR J=0TO4:LOCATE J*2+1, I*2+1:PRINTMID\$(" . 200 PUTSPRITEØ,(7+X*16,7+Y*16),7,0:RETUR





SKY XD1

MSX MSX 2/2+RAM8K by FRIEVE

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標 G、F……プレイヤーの座標増 分

その他の変数

○……そのステージで取った雲の数

E\$·······CHR\$(27)+"Y" が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用

H······ハイスコア

Ⅰ ……ループ用

P ·······スコア

R······乱数初期化用

S……スティック入力値

∪……ステージ数-1

V……プレイヤーの移動先にある文字のキャラクタコード

ユーザー定義関数

FNR(n)…… [] ~n-1の範囲の乱数(整数値)を値とする

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●プレイヤーのスプライトパターン定義●雲のキャラクタパターン定義●海と出口のキャラクタの色設定●乱数用ユーザー定義関数定義

2 ステージ開始

●1行の表示文字数設定●トリガーの入力終了待ち●エスケープシーケンス設定●ステージ数表示●トリガー入力待ち(行6呼び出し)●画面消去●プレイヤーの座標、Y座標増分設定●雲の表示●海の表示

3 プレイヤー移動

●スティック入力受け付け●入力により×座標増分計算●プレイヤーの座標更新●Y座標増分計算●プレイヤー表示●移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先が雲か判定→【雲なら】移動先の雲消去/効果音/カーソル位置移動/スコア加算/Y座標増分設定/出口出現判定→【まだなら】雲表示/取った雲の数加算※次行へ【出口出現なら】出口の表示※次行へ【移動先が雲でなければ】移動先が出口か判定→【出口なら】行ちへ飛ぶ

4 ゲームオーバー判定

●スコア表示●ゲームオーバー 判定→【画面の左右か海に出たらゲームオーバー】プレイヤー 消去/ハイスコア更新・表示/ ゲームオーバーメッセージ表示/トリガー入力待ち(行ら呼び 出し)/スコア、X座標増分、取った雲の数、ステージ数初期化 /行1へ飛ぶ 【まだなら】行3 へ飛ぶ

5 ステージクリア

●×座標増分、取った雲の数初期化●クリアメッセージ表示●オールクリア判定⇒【まだなら】トリガー入力待ち(行6呼び出し)/ステージ数更新/画面消去/行2へ飛ぶ【オールクリアなら】オールクリアメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ

6 トリガー入力待ちサブ

●乱数初期化●トリガー入力判定→【入力があれば】もとの処理にもどる 【入力がなければ】行 6を繰り返す (MORO)

プログラマから ひとこと

45万円とテレカ100枚

わーい採用だっ/ しかしなぜSKYがさいようされたのか、軍鶏SPE-Cialはどうなったんだろう。う一む。SNOWが採用された時の十倍くらい不思議だ。そのうえ10月号といえば超多量の作品が送られてくるから採用確率も低いはずだし。オマケで送った作品だし。でも選考会でビリになっている気がする。きっとそうだろう。ところで今は夏休み。高校生活最初の夏休みだから期待していたのにぼう大な宿題とこのあつさとプロコンへ向けてのプログラムにもう地獄。SLIMEWORLDっていうRPGを作っているけど、本当に間に合うのだろうか。その前にメモリは足りるのだろうか。「STORE」も「FIRE」も「COMPANY」さえも間に合わないのか/くそっ/今回のプロコンでは45万円とテレカ100枚もらうつもりだったのに/あ/FM音源バージョン作る時間考えてなかった/うぎゃーっ、ひーっ、ぐえーっ、がーっ、だーっ、どわーっ/

Sky Pon 3x Frieve.

SKY .FDX

1 SCREEN1,0:COLOR15,5,10:KEYOFF:DEFINTA-Z:SPRITE\$(0)="<""<"":FORI=0TO7:VPOKEI+840,ASC(MID\$("floodf"+STRING\$(4,0),I+1,1)):NEXT:FORI=1TO3:VPOKE8205+I,ASC(MID\$("D±-",I,1)):NEXT:DEFFNR(A)=RND(1)*A

2 WIDTH32:FORI=-1TO0:I=STRIG(0):NEXT:E\$=
CHR\$(27)+"Y":PRINTE\$"+*TRY STAGE";U+1:GO
SUB6:CLS:X=127:Y=120:F=8:LOCATEU*2+4,16:
PRINTSTRING\$(24-U*4,"i"):PRINTE\$"3-"STRI
NG\$(128,"p");CHR\$(11)

3 S=STICK(0):G=G-(S=3)+(S=7):X=X+G:Y=Y-F:F=F+1*(F>-8):PUTSPRITE0,(X-3,Y-1),8:V=VPEEK(6144+X\delta8+(Y\delta8+1)*32):IFV=105THENLOCATEX\delta8,Y\delta8+1:PRINT"":BEEP:LOCATEFNR(30)+1,FNR(12)+6:P=P+9+F:F=8:IFC<20THENPRINT"\delta":C=C+1ELSEPRINT"\delta"ELSEIFV=133THEN5

4 PRINTES"##SCORE"; P*10:IFY>1510RX<40RX>
251THENPUTSPRITEØ, (0,209): H=H-(P-H)*(P>H)
): PRINTES"%#HIGH "; H*10: PRINTES"++GAME O
VER": GOSUB6: P=0:G=0:C=0:U=0:GOTO1ELSE3

5 G=0:C=0: PRINTES"+) STAGE"; U+1; "CLEAR!":
IFU<4THENGOSUB6: U=U+1:CLS: GOTO2ELSEPRINT
E\$"-+ALL CLEAR!": GOSUB6: P=0:U=0:GOTO1

6 R=RND(-TIME): IFSTRIG(Ø) THENRETURNELSE6





100 - Q

REAL VOLLEY שראיאיער

MSX 2/2+ VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は37ページ

変数の意味

座標

W(n, m)······ポジションのX 座標

X(n)······キャラクタX座標

Y(n)······キャラクタY座標 X、Y······ボール座標

その他の変数

A、A\$、B、C、D······デー 夕読み込み用

A(n)……キャラクタの格好

F······フォアコンタクト防止用

G……トリガ入力用

H(n, m)······ボールの飛び方

1、 J……ループ用

<mark>J(n)……</mark>キャラクタジャンプ 田

M(n)……キャラクタの動き用

N(n, m)……キャラクタのは

み出し防止用

P(n)……セットポイント

Q、W······ボール座標増分

Q(n)·····・キャラクタの向き

S······スティック入力用

S(n)……スティック入力値の

変換用

SA·····サーブ権

T……トリプル防止用

┬(n)······得点

U(n)……使用キャラクタ

U······USA関数呼び出し用

Z……得点したチーム

プログラム解説

1<mark>0~110</mark> REM文形式のスプ ライトデータ 120~190 初期設定

120 文字領域・マシン語領域の確保/整数型宣言/デバイス"GRP:"のオープン(グラフィック画面に文字を表示する準備)/配列宣言

140~150 タイトルをページ 1 に作成

| 160 得点の数字をページ | に作成

170 コート作成/カラーパレット設定

180 ネットをページ**]**に作成

190 変数初期設定/変換テーブル作成

200~220 ゲーム初期化

200 タイトル表示/トリガ 一入力待ち

210 コート表示/得点、サーブ権表示

220 変数初期化

230~510 メインループ

230 スティック入力/トリガー入力/入力がなければ行470へ、入力があればそれに応じて行240~470へ

240~280 レシーブのかまえ

300~320 トス

330~340 レシーブ

350~370 フライングレシー ゴ

380~410 スパイク 420~430 ブロック ブログラマから ひとこと

弟です

こんびちは、弟です。このごろバレーのゲームは1対1しかないですね。そこで本物に近いバレーをつくりたいと思ったわけです。でも6人にすると、オーバーやアンダーのとき、Y座標もあわせなくちゃいけないから、3人にしたんですヨ。 SILVER SNAIL 兵庫・16歳

440 サーブかまえ

450~460 サーブ

470 キャラクタ表示

480 ボール移動

490~500 得点、サーブ権移動処理/セット終了判定/セ

ット終了なら行510へ/そうでなければ行220へ

510 セット終了処理/ゲーム終了判定/ゲーム終了判定/ゲーム終了なら終了処理のあと行200へ/そうでなければ行220へ

520~560 サブルーチン群

520 使用先取チェンジサブ

530 ジャンプ処理サブ

540~550 ボールを打つ処理サブ

560 得点、サーブ権表示サブ

570~640 各種データ

570~580 REM文形式のスプライトデータを展開し転送するマシン語のデータ

640 コートのグラフィック データ、カラーパレットデー

マシン語解説

D000~D0B2

行10~行110のREM文形式の データをテキストから取り出し、 それをもとに作った鏡像パター ンデータとともにスプライトジェネレータテーブルに転送する

ワークエリア

0101

ループカウンタ

D102~D103

BASICテキストポインタ

D104

ループカウンタ

D105~D106

転送先(VRAM)ポインタ

D107~D108

転送元(RAM)ポインタ

D10A~D12A

スプライトジャネレータテーブ ル作成用バッファ

補足

マシン語部部分で使われているBIOSを紹介する。これは RAMからVRAMへデータを ブロック転送するものである。 各レジスタを次のように設定し たあと、&HØØ5O番地をコ ールすればよい。

HL→転送元(RAM)先頭番地 DE→転送先(VRAM)先頭番 地

BC→長さ(バイト単位)

(馬場俊輔)

VOLLEY , FDX

 $\begin{array}{c} \textbf{10} & \textbf{10} & \textbf{10} & \textbf{00} &$



MY

90 '0000130F05030101030101020404040C0000 00B0800000808080000080804020600000060F0806 862010101020404040C0000000000000000804040 00808040204000000000019070100000101020204 040C000000C0E060C0C0A020208080402060

00000060F0B0602120F010102040404040C408 08000000000000000000080804020402020160F0B0 000B0B0402040000000C1E160C162542420102040

0000000000000000

120 CLEAR200, & HD000: COLOR3, 0.0: SCREEN5, 3: DEFINTA-Z: OPEN"GRP: "AS#1: DIMW(1,2), H(28

11),N(1:128)
130 FGRI=0TO1:READAS:FORJ=0TO89:POKE&HÓ0
00+1=90+1=90+J-VAL("&H"+MIDS(AS,J+2+1,2)):NEX
TJ.1:DEFUSR=&HO000:U=USR(0):FOR]=4TO28:F ORJ=0TO5:READH(I,J):NEXT:H(I,6)=-H(I,2); H(I,7)=-H(I,1):H(I,8)=-H(I,0):H(I,9)=H(I

.5):H(I.10)=H(I.4):H(I.11)=H(I.3):NEXT 140 SETPAGE0.1:PAINT(0.0),12:FORJ=0T010: PSET(J*22,6),0:DRAW"S20C3" 150 DRAWMID\$("DDDRRUFRUHEHLLLDDDDRRRRHEH

ELLLLDDDDRRURDRUUUHLLGDDDRRRRHLUUULLD

DDFRREUUUGDLUHLDDDFRREUUHL DDDRRRRHLUUULLD DDDRRRRHLUUULLD DD DRRRRHEHELLLLDFGGRREEUUGHLLF",1*16-11,16)
:NEXT:PAINT(0,0),0,3:PAINT(215,5),0,3
160 FGRIG=TOO:FGRJ=GT02:DRAW"S32":PSET(8
+I*11+1,23):DRAWMIOS("DDLUUR DD LR +1#11+J,25): DRAWMIDS("DDLOUR DD LR
DLDR LRDLRDL DLUDRD LDRDL LDDRUL LR
DD LDDRUUDLLDRUDDS4", I*8+1.8): NEXTJ,I
178 FORI=1T05: READA.8.C.D.LINE(A.8)-(C.D.).I-2*(I=3)-6*(I)3),8F: NEXT: FORI=1T015: R
EADA.8.C: CCLOR=(I:A.8.C): NEXT
188 DRAW*BM49.15*4C4E203ER151F2C4F8U3C3R2
BD2C4R2BD8L4.1578L5R2BU2C3R2BR51GC4L0BR5
VACHU 2004/13DE5TADC446ED3IC712U313BD11BC

9HC3UL29C4L3DC5R3DC4U6C5D3LC7L2U12RD11RC 8U12LC9U17ED3LC7LU3RC6F4D2H4BD2F4D2H4BD2 F4D2H4BD2F4D2H5C9D3U14BR5BDC9D1R2D2LC7L2 U2FD3C9D14R2D12LU18C7LUHD12FRHU9C6RU22" 190 SETPAGE0,0:W(0,0)=60:W(0,1)=68:W(0,2)=88:U(0)=0:W(1,0)=52:W(1,1)=44:W(1,2)=2

7-00.007-0-10108:S(I)=VAL(MIDS("523680 741".1+1.1)):NEXT:FORI=0T01:FOR]=0T0128: N(I.J)=J-(60=1+54-J)*(J<60=1+54)+(J-106+ I+54)*(J>106-I+54):NEXTJ-I

200 FORI=0T07:PUTSPRITEI, (0,212):NEXT:CL S:FORI=0T010:COPY(0,I*2)-(240,I*2),1T0(8 3.FORT-BIODY: 0.21-1*2)-1(240:21-1*2).1 FOR 1.64-1*2).8:COPY(8.21-1*2)-(240:21-1*2).1 FOR 1.64-12).8:COPY(8.21-1*2).1 FOR 1.64-12 210 CLS:FÖRI=0T092STEP2:CDPY(0:119)-(25S 119+I),1TO(0,211-I),0:NEXT:LINE(122,67) (133,68),3,B:GOSUB560:SA=0:FORI=0TO1:T I)=0:P(I)=0:U(I)=2:FORJ=0TO2:GOSUB520:NE XTJ,I:PLAY"V1506C8R8C2","V1307D8R8D2":FO RI = ØT03999: NEXT

220 FORI=0T01:U(I)=2:FDRJ=0T02:GOSU8520: NEXT: U(I) = 2:NEXT: X(SA) = 103-94*SA: A(SA) = 2 NEXI:(U[]=2:NEXI:XISA]=ND-74*8A:A(SA]=2 1:X=198-172*8A:Y=14:0=8:M=0:F=2:T=SA*3:P LAY*V1506C4*,"V1307D4* 230 FORI=0T01:S=S(STICK(I)):G=STRIG(I):I FSTHENONA(I)+160T0240:240.299.300.310.31

0,320,300,330,330,340,350,360,370,380,39 0,400,400,410,420,430,440,450,460,460,47 8,458,468,468,478ELSEGDSUB528:GDTO478 248 DNSGOTD288,288,288,268,278,268

250 Q(I)=S-7:A(I)=11:M(I)=3:GOTD470 260 X(I)=X(I)+S-5:A(I)=1-A(I)

270 IFGTHENA(I)=7:M(I)=0:GOTO470ELSE470 280 A(I)=14:M(I)=S-2:J(I)=3:GOTO470

TEGTHENA(T)=3.M(T)=0.GOTO470ELSELES 4THENA(I)=19:J(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSE47

310 IFM(I)THENA(I)=2:M(I)=0:GOTO470ELSEG OSU8540:A(I)=A(I)+1:GOTO470

320 GOSUB540:M(I)=1:A(I)=5:GOTO470 330 IFM(1)THENA(1)=0:M(1)=0:GOTO470ELSEG OSUB550:A(1)=A(1)+1:GOTO470 340 GOSUB550:M(1)=1:A(1)=9:GOTO470

350 A(I)=12:X(I)=X(I)-5+10*D(I):GOTO470 360 GOSUB550:A(I)=13:X(I)=X(I)-3+6*D(I): GOT0470

370 GOSUB550:X(I)=X(I)-3+6*Q(I):M(I)=M())-1:IFM(I)THEN470ELSEA(I)=0:Q(I)=IXOR-(U(I)=0):GOTO470

380 A(I)=A(I)+1:GOTO470 390 GOSU8530:A(I)=A(I)-G:GOTO470

400 GOSUB540:GOSUB530:A(I)=A(I)+1:GOTO47

410 GOSUB530:GOTO470 20 A(I)=A(I)+1:GOTO470

430 IFY(I)=6THENGOSUB540:GOSU8530:GOTO47 ØELSEGOSUB530:GOTO470

448 W=0: TES=6-I+20RS=2THENA(T)=26+(S=2)+ 4:W=6:GDTO470ELSE470

450 A(I)=A(I)-G:GOTO470 460 GOSUB540:A(I)=A(I)+1:GOTO470

470 X(I)=N(I,X(I)):PUTSPRITEI*3+U(I)+1,(
X(I)*2,120-Y(I)*2),12+I,D(I)+A(I)*2:NEXT
480 X=X+0:Y=Y+W:W=W-1:PUTSPRITE0,(X,120-Y),3,60:IFPOINT(X+16:150-Y)<4THEN230ELSE IFY>=0THENX=X-D:Q=-D+SGN(D):GOTO230 490 PLAY"V1506C8","V1307D8":IFX>34ANDX<1

90THENZ=-(X>112)ELSEZ=-(T<3)

500 T(Z)=T(Z)-(SA=Z):SA=Z:GOSUB560:FORI= 0TO2999:NEXT:IF(T(Z)>14ANDA8S(T(0)-T(1)) >1)ORT(Z)=17THENCIRCLE(174-Z*93.64+P(Z)* 9).3.14:PAINT(174-Z*93.64+P(Z)*9).12.14: P(Z)=P(Z)+1:T(0)=0:T(1)=0:SA=(P(0)+P(1)) MDD2ELSE220

510 PLAY"V1506C8R8C2","V13D7D8R8D2":IFP(Z)<2THENFORI=0T04999:NEXT:GOSUB560:GOTD2

):RETURN47ØELSERETURN S4Ø IFABS(X(I)*2-X)(9ANDABS(Y(I)*2+24-Y) <9ANDT<>U(I)+I*3AND(F<3ORT\(\frac{2}{3}\))THENF=1-(T\(\frac{2}{3}\)=I)*F:T=U(I)+I\(\frac{2}{3}\)D=H(A(I),1+I\(\frac{2}{3}\)+I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I+I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}{3}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2}\)-I\(\frac{2)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6+(S=4)-(S=6)):RET URNELSERETURN

URNELSER: UNI 558 | FABS(|X(I) - 4+8*D(I))*2-X)<9ANDABS(Y (I)*2+12-Y)<9ANDT<>U(I)*1*3AND(F<3ORT*55 **X*3*D=P(A(I) **,1+1*6+(S=4)-(S=6)):W=H(A(I),4+1*6+(S=4)

(19.41).411.66 (S=4)-(S=6)]:W=H(A(1),4+1:66 (S=4)-(S=6)]:RETURNEL SERETURN
S68 FORJ-8701:COPY(-(T(J)>9):11.23)-STEP
(18.16).1TO(145-J*57.68).0:COPY((T(J)MOD
10)*11.23)-STEP(18.16).1TO(157-J*57.68).
8:PUTSPRITE7.(146-SA*57.55).3.62:NEXT:RE
TUBN

570 DATA3E202108801100783204D1ED5305D13E 20110BD13201D17ED63047D66ADA23D0C603473E 000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6 034779802312133A01D13DC214D07EFE01D250D0 010800092202D12108D1ED5B05D1

580 DATA2207D1012000CD5C002A07D116207E47 1E08CB18CB171DC26CD0772315C268D02A05D101 200009545D2A07D101100009CD5C002A05D10130 0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009 545D2A02D13A04D13DC208D0C900

54502A82015A8401500260000980 5590 DATA-4.0.3.5.5.9.9.-3.0.2.5.6.8.8.-2,0.2 .5.6.6.0.0.0.0.0.0.0.0.9.-7.-5.-3.7.6.6 600 DATA-6.-4.-3.7.5.5.-5.-3.-2.6.4.4.-4 .-3.-3.6.S.5.-5.-4.-4.8.7.7.-4.-3.-3.7.6

610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-9,-9,-7



タイプ・ゼロ

MSX 2/2+ VRAM64K by 田中将司

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト変数

X、Y……スプライト座標 X(□)、Y(□)······座標増分

その他の変数

※高速化のため、1文字の変数 を使い、同じ変数名を何度も使 用している

A、B、C······BGM演奏用 A(n), B(n), C(n)-----B GMデータ

D、E······矢印の進行先の座標 D(n)、E(n)……赤枠の座標 D、F、G……オープニングデ

決定用

F、G……物体が移動する先の 座標

H……物体の数

H] ······Hの保存用

I、J、K……ループ用

K……スプライトの色、BGM

L……ループカウンタ

M······データ読みこみ用

MS······効果音データ

M(□)、N(□)······物体移動用

Q、Q\$······物体配置用

R……ラウンド数

円\$……ラウンドデータ R(n, m)·······仮想VRAM

S……スティック入力用

T(n)、U(n)……赤枠移動用

∨、W·····物体が移動する先の 座標

Z……矢印の移動先の状態

物体移動ルーチン内の変数

J、K……X(n)、y(n)の保

T、U·······効果音用

M、N、O、P……配列変数格

Q······数式(Z×17-17)格

∨、W······コピー先の座標

(初期設定)

20~40 オープニングデモ

50~60 変数設定/面データ設 定

70~80 BGM設定/効果音設 定

90~100 キャラクタ作成

110~120 タイトル画面表示

130~140 バック、外枠作成

150~160 スプライト設定 170~180 ラウンドセレクト画

面作成

190~200 ラウンド初期化

210~220 BGM3セット/割 りこみ許可

230~240 ラウンドセレクト用 スプライト表示、移動

250 スペースキーが押されて



●8月号ソフトブレゼント当選者 ①「ブリンセスメーカー」=〈青森県〉福間尚孝〈神奈川県〉渡部登美子〈新潟県〉吉田富雄/②「キャンベーン版大戦 略II」=〈群馬県〉加藤和博〈岐阜県〉大竜直人〈愛知県〉高橋健二/③「スーパーパトルスキンパニック」=〈埼玉県〉=代倫幸〈大阪府〉南條雅人〈熊本県〉内山

いなかったら行240へ 260 割りこみ禁止/タイトル 消去

270~290 ラウンド作成

300~310 赤枠表示/仮想VR AMに赤枠セット

320~330 BGM1または2を

設定/割りこみ許可 340 〈メインルーチン〉

350 スティック入力

360 矢印表示/スペースキー が押されたら行200へ、押されて いなくてスティック入力がなけ れば行350へ

370 矢印の進行方向にあるも のを調べ、それによって各処理 へ。①なにもない⇒行350②丸、 四角⇒行390⑤赤枠⇒行470

390 〈物体移動ルーチン〉

400 ワーク変数設定

410 物体の進行方向の状態を 順にしらべる

420 物体の進行方向になにか あるなら行350へ

430 効果音/物体移動サブへ

440 スティック入力方向反転 /物体移動サブへ

450 仮想VRAMの書きかえ

460 〈赤枠移動〉

470 ワーク変数設定

480 赤枠の進行先の状態を調 べる

490 赤枠の進行先が空白以外

か、物体がない場合行350へ

500 赤枠移動サブへ 510 変数保存/物体変形/効

果音

520 赤枠移動サブへ

530 仮装VRAMでの赤枠移

動/クリア判定

■サブルーチン

540~560 クリア処理

570~590 BGM演奏 600~610 物体移動処理

620~640 赤枠移動処理

650~660 パレット変更

670~820 ラウンドデータ

830~840 キャラクタ設定用デ

一夕

850~880 BGMデータ

890~900 ゲーム画面枠データ

910~970 スプライトデータ

(おさだ)

プログラマから

世間の狭さを感じさせられます

1年ぶり2回目の田中です。現在三重大一生物資源学部 1年生 でサークルは漫画アニメーション研究会(旧同好会)、通称MA でサークルは漫画アニメーション研究会(旧同好会)、通称MA Dに入ってます。ちなみにMADは漫画アニメーション同好会 の略ではなく、部員全員が狂っているからだそうです。しかし 大学はいろんな奴がいますね。米屋のチャチャチャの知り合い のタイゾーがいたり、某日J(ホビージャパン)誌の常連なにが し乗がいたりして世間の独さを感じさせられます。さてゲーム のほうですが、前件の反省点を生かしてPSGをフルに活用し であました。オールBAS | CのくせにEGMもあるし、効果 音もオリジナルエンベローブです。やはり音のあるゲームは楽 しいですね。他にも物体の移動の仕方や、画期的な矢印のデザ イン、カッコいいタイトル画面……とスゴいところばかりです。 もちろんパズルの内容もシンブルでディフィカルトでストレイ ンジです。例のごとく解答もブログラム化されていますのでそ のうち載るでしょう。ではまた。 田中将司 19歳・岐阜



TYPE-0 FDX

380 矢印移動/行350へ

65535 '
20 ' >>>>> オーフ°ニンク[%] デ[®]モ <<<<<<<<<<<<

30 CLEAR400:DEFINTA-Z:COLOR0.8:15:SCREEN
5:2.0:GGSUB660:OPEN"GRP: "AS#1:PSET(0.0)
40 FOREI-TTO8:F=1*1*12-1*13:G=1*1*2-1*20:D
=9-I:CLS:DRAW"8M158,54S=1:BD=F:BR=G;C=D; AØD3BRR2U3L2D2R2BRR2U2L2D2BDR2UBRR2U2L2B D2DR2BR4U3BL2R4BRND3F3U3BRD3NE3U3BF2FBUB

110 ' >>>> 941-10 '9744 (<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>120 DRAW '8M50-13052806842422D3G3U4L2URG2U2R D2R D2R2D2E2R7D3L3UR2UL2D3R3DL4UL2U3R2D2L2D4 L54U39639L10":PAINT(55,129).0.0:DRAW '8M156195528R2DL2U":DRAW '8M178:116528C0U7R4D7 L4RU2E2UG2U3R2D5L2":PAINT(179,115).0 '130 '>>>>)A744 & 9479 '9764 (<<<<<<<<>>4</>4</>4</>
140 SETPAGE0.0:FORI=0T0255:J=1+(I+1)M0D8 :LINE(0,211)-(255-1,0).J:LINE(255.0)-(I,255).J:NEXT:FORI=1T07:LINE(1440.1+6)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11 (1440.1+181)-STEP(168.168).LSEXT.USET.100.11

16),I,8:NEXT 150 '>>>> X7°54h tyh <<<<<<<<< 160 FORI=1T011STEP2: READAS:FORJ=0T031: VP 0KE8H7800+J+(IMOD11) *32 · VAL("&H"+MIDS(AS -J+J+1.2)): NEXT: NEXT

200 INTERVALUPT: PUISPRITED: 0:0:CUPT(0:40)
0+1.I¥10+1)=0:NEXT:H=0:K=5:X=1:Y=1
210 '>>>> S6M3 tyl <<<<<<<<<<<<<<<<<><<<<>C220 A=USR(0):A=128:8=160:C=4:SOUND7:184:SOUND7:184:

0:SOUND3,6:SOUND1,0:ONINTERVAL=10GOSUB58 0: INTERVALON >>>>> 505h* togg <<<<<<<<<<<<<

240 K=9-K:PUTSPRITE9,(R*8*80,186),K:S=ST ICK(0);R=R-(S=7)*(R>1)+(S=3)*(R<15) 250 FORI=1T0100:NEXT:IFSTRIG(0)=0THEN240 260 INTERVALOFF: LINE (48,14) - (208,174),0,

270 ' >>>> 5751* 9744 <<<<<<<<<<2280 FORI=0T07:0\$=RIGHT\$("0000000"+BIN\$(V

280 FORI-0TO7:0\$=RIGHT\$("0000000"+BINS(VAL("%H"+MID\$(RS(R).I+I+1.2))).8):FORJ-0T O7:0=VAL(MID\$(0\$.J+I.1)):IFQ=ITHENCOPY(2 .2)-(16.16).ITO(J+I6+65.I*I6+31).0:H=H+1 290 R(J+2.I+2)=CINEXT:NEXT 300 '>>>> 70.00 tyb. <<<<<<<<<<< 310 LINE(D(R)=16+32.E(R)=16-2)-STEP(16.1 6).9.B.XOR:R(D(R).E(R))=4 320 '>>>> BGM1 OR BGM2 tyb. <<<<<<> 330 A=320-K*64:B=384-K*64:C=A:SOUND3.0:D NINTERVAL=9G05UB550:INTERVALON 340 '>>>>> xf. W=fv.<<<<<<

340 ' >>>>> x45 № #5 (<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>350 S=STICK(0):IFS>0THENS=S-1+SMOD2

360 PUTSPRITE0,(X*16+33,Y*16-2),1,S:IFST RIG(0)THEN200ELSEIFS=0THEN350 370 D=X+X(S):E=Y+Y(S):Z=R(D,E):QNZGQTQ39 0,390,350,470

380 FORI=0T012STEP3: PUTSPRITE0, (X*16+33+ X(S)*I,Y*16+Y(S)*I-2),1,S:NEXT:X=X+X(S): Y=Y+Y(S):GOT0350

390 '>>>> t = 3=> 10-f> <<<<<<<<<<<<<>400 F=D:G=E:L=0:J=X(S):K=Y(S):0=2*17-17
410 F=F+J:G=G+K:IFR(F,G)=0THENL=L+16:GOT 0410

0410
420 IFL=0THEN350
430 T=16:U=2:M=M(S)+0:N=N(S):O=M(S+1):P=
N(S+1):SDUND0:0:SDUND0:15:GDSUB610
440 S=(S+4)MDD8:U=-2:L=L-2:M=M(S)+0-J-J:

N=N(S)-K-K:GOSUB610:SOUND8:0 450 R(D:E)=0:R(F-J)-G-K)=Z:GOTO350 460 '>>>> >>> > 7079 / 5=9 <<<<<<<<<<

488 F=F+X(S):G=G+Y(S):Z1=R(F,G):IFZ1=1OR 21=2THENL=L+1:H=H+(Z1=1):GOTO480 490 IFZ1>BORL=BTHENH=H1:GOTO350 500 GOSUB640:GOSUB630:R(F,E)=0

510 V=D:W=E:FORI=1TOL:V=V+X(S):W=W+Y(S): Q=R(V,W)*3:R(V,W)=2:COPY(19*2)-(33*16)*1 TO(V*16+33*W*16-1)*0:FORJ=0TO16:SOUND0*&

TO(V+16+33.W+16-1).0:FORJ-0TD16:SOUND0.8
H35-S(J).40:SOUND0.8:G(J):REXT:NEXT
520 GOSU8630:D=F:E=G:GOSU8640
530 R(F:G)-4:IFH>0THEN350
540 '>>>> 797 9-01
550 INTERVALOFF:FORI=ITO9:COLOR=(I:0:0.0
):NEXT:COLOR.0:PLAY*01".702".03".PLAYM
S.MS.HS:FORI=56TD1STEP-1:J=IMD08+1:COLOR=(J.7.7.7.7):COLOR=(J.0.0.0).NEXT
560 GOSU8660:COLOR9.0:15:FSET(81+R*8.190
):PRINT#1.HEXS(R):COPY(88+R*8.190)-STEP(-7.7)TO(89+R*8.190).TEP(-7.7)TO(89+R*8.190)-STEP(-7.7)TO(89+R*8.190).TO(50TO200)

7.7.710.897#%8.190).70F.CS0T2200
570 '>>>> BGM I2J7 L-72 <<<<<<<<<>
\$580 SOUND4.4(A):SOUND5.8(A):SOUND2.C(A):
\$500 RETURN

600 ' >>>>> ドッコョーン サブッ ルーチャ 610 V=M(S)+31+D*16:W=N(S)-3+E*16:FORI=0T QLSTEP2:COPY(M,N)-STEP(O,P).1TO(V+I*J,W+
I*K):SOUNDØ.T:T=T+U:NEXT:RETURN **620 ' >>>>> アカワク サフ* ルーチン くくくくくくくくくくく**8 620 LINE(T(S)+32+D*16,U(S)-2+E*16)-STEP(T(S+1)+(L+16)*X(S),U(S+1)+(L+16)*Y(S)).9 B, XOR: RETURN

630 LINE(T(S)+32+D*16,U(S)-2+E*16)-STEP(T(S+1)+(L*16+16)*X(S),U(S+1)+(L*16+16)*Y (S)),9,8,XOR: RETURN

LINE (D*16+32,E*16-2)-STEP(16,16),9,B

、XOR:RETURN 650 ' >>>> ハッレット ヘンコウ サフ ルーチン 〈<<<<< 660 FORI=0T07:COLOR=(I+1.I.I.):NEXT:COL 0R=(9.7.0.0):RETURN
670 ' >>>> 5014

6B0 DATA 00003C001E003C00,4,2 690 DATA 0042000000004200,4,4 700 DATA 0000102828100000,5.8

710 DATA 00000200002A0000,4,4 720 DATA 007C0000007C0000,5,5 730 DATA 00140000060000000,8,8

740 DATA 0002040810204004,2,8 750 DATA 7002028280801000,5,5 760 DATA 0036220022360000.6.5 770 DATA 102844447C444400.5.4

780 DATA F08888F08888F000,9,5 790 DATA 003A0A3E282E0000,3,3 800 DATA 0077157745770000.2,3 810 DATA FF818181818181FF.5.5

820 DATA AR54AA44AA54AA00.5.5 830 ' >>>> tyf430 7*-9 <<<<<<<<<<<<< 840 DATA 2.2...61.44.8.16.-16.8.2...8.14. 16.16.2.8.16...14.8. 16.2.2.16.16.8.14

900 DATA 15,1,14,2,13,3,12,4,11,5,10,4,9 .7.8.8.0 910 ' >>>>> X7°541 5°-9 <<<<<<<<<<<<>920 DATA 0103070F1F2F4F8F4F2F1F080402010

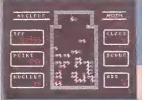
00080C0E0F0E8E4E2E4E8F020408000 930 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F080402010

000804020F0F8FCFEFCF8F020408000 940 DATA 010204081F2F4FBF4F2F1F0F0703010

000804020F0E8E4E2E4E8F0E0C08000 950 DATA 010204081F3F7FFF7F3F1F080402010

000804020F0E8E4E2E4E8F020408000 960 DATA FFE0C08080000000001010307FF000

000804020F0E8E4E2E4E8F020408000



NUCLEUS =ュークリアス

MSX MSX 2/2+RAM32K by 木内ヤスシ

▶遊び方は39ページ

変数の意味

座標

 X、Y……降下中のハンズの位置

X] ······スティックによる移動 方向(-1~1)

その他の変数

A······クラス(クラスが10以上 なら10=クラスが上がることに より)/スコア増分/一時変数 A\$、B、W·····一時変数

□……クラス

E……エスケープシーケンス用 F……クラス更新用カウンタ

H······降下中のハンズ(1~ 15=H0+H1+H2+H3)

H [] ……降下中のハンズがハン ド上を持っているか(持ってい

る=]、いない= []。以下同様) H]……ハンド右を持っている

か(持っている=2) H2……ハンド下を持っている

か(持っている=4)

H3……ハンド左を持っているか(持っている=8)

 HE……] 回の処理で消去した

 ハンド数

し、し、K……ループカウンタN……名前入力時の入力文字コード

上……連鎖回数

N······スティック番号(0、1) N\$(n)······第 n+1 位の名 前・性別

NE……) 回の処理で消去した ハンズ数

NU······総消去ハンズ数

NU(ロ)……第ロ+1位の総消 去ハンズ数

NX……次のハンズ(1~15)

P.....スコア

R、U······ダミー

S……スティック入力値

S1、S2……効果音サブの入 カパラメータ

T……総消去ハンズ数が、この値を越えたとき不思議の種出現 V……不思議の種が底に着いて からのボーナス期間カウンタ

スプライトパターン番号

※かっこ内は面番号

0:核(0)

1~8:ハンド=順に上・右・

下・左で各2パターン(1~4)

9:不思議の種(0)

10:[×3](0)

パターン定義キャラクタ

0:ダミー

33: 不思議の種

34: 濁点

35(#):「種」

36(\$):「♂」

37(%):「半」38(&):「消」

39('):「高」

28()。原]

42(*),44(,),45(-),47(/):

[MSX·FAN]

95(__):「内」

96:核

97:消滅キャラ

104、112、120、128:ハンド(順

に上・右・下・左)

136(い)、145(あ):タイトル表

示用

プログラム解説

10 分岐

20~280 タイトル/トップIO /デモ

20~70 トリガー割り込み禁止/タイトル表示

80~110 タイトル点滅ループ(トリガー判定、ESCキー判定を含む)

120~130 トップ10表示/ト リガー割り込み許可 140 トリガー入力を待ちつつディレー(時間待ち)

150~280 デモ

290~330 ゲーム初期化

290~300 効果音

310 画面消去/カラーテー ブル変更/ゲーム画面表示

320 変数初期化/仮想画面 クリア/仮想画面の最下行に 壁(不思議の種)を描く/音楽 終了待ち/仮想画面表示

330 BGMのワーク初期化 とBGMスタート

340~650 メインループ

340~360 BGMのテンポ設 定/スプライト消去/変数設 定・更新

370 不思議の種出現判定 380~430 次のハンズ表示 440~450 変数初期化/衝突

判定(終了判定)とそのときの ハンズ表示

460~570 ハンズの降下ルー プ

580~590 着地したハンズの 表示

600~640 不思議の種着地時 の処理

650 高速降下/消滅/スコア加算/スコア表示

660~810 ゲームオーバー

660~670 BGMストップ/ 効果音/「THE END」表 示

680 トップ10入賞判定

690 「TOP N」表示 700~760 トップ10更新/名 前入力

770 名前を入力しなかった とき

780 効果音

790~800 性別入力

810 効果音/名前・性別の登録

820~1110 サブルーチン群

820~880 衝突判定 890~950 ハンズ表示

960~1010 スコア加算 1020~1050 スコア等表示 1060~1070 効果音 1080~1090 トリガー割り込 み処理(トップ10、デモ→タイトル)

|1100~1110 画面表示のオン・オフ

1120~1190 プログラム初期化 1120~1130 マシン語領域確保/画面初期化/乱数初期化/型宣言/FN関数定義/プログラム定数設定/トリガー割り込み定義/ストップキー割り込み定義/変数初期化1135 タイマー割り込みフックの退避/ストップキー割り込み許可

|140 お待たせメッセージ/ スプライトジェネレータテー ブル設定

1150 パターンジェネレータ テーブル設定

1160~1165 USA関数定義 /マシン語書き込み

1170~1180 BGMデータ書 き込み/文字フォント書き変 え(英字と一部の記号)

1190 トップ5初期データ読 み込み/タイマー割り込みフ ック書き換え/効果音

1200~1220 ストップキー割り込み処理

1200~1210 画面モード初期 化/「内」のパターン定義/効 果音/BGMストップ 1215 タイマー割り込みフッ クの復帰

1220 謝辞

1230~1790 データ

1230~1260 スプライトジェネレータテーブルデータ 1230~1310 パターンジェネレータテーブルデータ 1320~1545 マシン語データ 1550~1580 BGM音程データ 1590~1610 BGM音長デー 夕

1620~1630 トップ5初期デ 一夕

1640~1650 デモ用データ 1660~1790 ゲーム画面初期 化データ

C000~C019(USR1) アルファベットの書体を変える CØ1A~CØ27(USR1) 仮想画面をスペースでクリア

C028~C048(USR2) 仮想画面をVRAMに転送

CØ4C~CØD5(USR3)

マップ内の消滅キャラを消しな がら、降下可能なハンズを1だ け降下させる

CØD6~CØEE(USR4) 仮想画面中の引数のキャラを消

滅キャラに書き換える

CØEF~C2Ø8(USR5) ハンドの消去・降下・ハンズの

消去

C2ØA~C2BF タイマー割り込み処理(BGM) C800~C818

タイマー割り込み処理(解析担 当者追加部分)

C81C~C820

タイマー割り込みフックの元の 内容

■ワークエリア等

0201

BGMのテンポ(テンポ用ディ レーカウンタの初期値)

C2C2

テンポ用ディレーカウンタ

C2C3~C2C4

チャネルBのデータポインタ

C2C5

チャネルBの音長カウンタ

C2C6~C2C7

チャネル□のデータポインタ

チャネルCの音長カウンタ

C2CA~C461

チャネルBのBGMデータ +0~+1:音程(14は休符、15 はデータポインタと音長カウン 夕の初期化指示)

+2:音長

C462~C536

チャネルCのBGMデータ

DØØØ~DØC8

仮想画面(横12×縦17だが、左右 と下は余白で、実質は横10×縦 16)

DØCC

1回の処理で消去したハンド数

DØCD

]回の処理で消去したハンズ数

DØCE~D2AD

消滅ハンドの一時記憶用 +0~+1:アドレス

+2:消滅キャラ

以下のようなタイマー割り込 みのルールを守っていなかった ので修正した。

①フックの元の内容を退避・復 帰しなくてはいけない(行1130、 1135、1190、1215)

②ユーザー処理の中で、フック の元の内容を実行しなくてはい けない(行1165、1480、1510~

1545)

③ユーザー処理の中で、使用す るレジスタを退避しなくてはい けない(行1165、1190、1480、 1510~1545)

なお、あえて直さなかったけ れども、BASICでタイマー 割り込みフックを書き換えてい る点、およびタイマー割り込み フックの先頭に&HC9(RE T)を書き込むことによってB GMストップの代用としている 点にも問題があるかもしれない。 タイマー割り込みを使っていそ うな周辺装置やソフトを使って いる人は(あるいはすべてのデ ィスクユーザーがあてはまるか もしれない。Disk BASICが タイマー割り込みフックを使っ て何をやっているのかわからな いため、はっきりしない)、本プ ログラム実行後はリセットした ほういいかもしれない。

(ANTARES)

缶

プログラマから ひとこと

長野

とそんなこたあ無いと思うよ…

そこでひっかかったミス缶達は可哀相だがサヨウナラだてちゃんと知識が入っているか? どうだあー?」である知識でふくれ上がったデブ缶が言う…見る…てりかんと知識が入っているか? どうだあー?」な悪意味な知識を詰められる怒濤のごとく 大量無意味な知識を詰められる その坂を転がりお

その坂を転がりおちてゆくようだよ デまるで缶詰工場までが 45度の急な下りまるで缶詰工場までが 45度の急な下りむてコロコロところがってゆくのだ ごでコロコロところがってゆくのだ 日指すは缶詰 そしてみんな同じ格好 私たちは空き缶として としてこの世 一り坂で デブが見れば

目指すは缶詰工具の世に生をうける 誰も分からな



NUCLEUS . FDX

10 GOTO1130: '-- N U C L E U S-

20 '— Title & Demonstration 30 IFINKEY\$>""THEN30 40 STRIG(0)OFF:GOSUBI110:CLS:VPOKE6912.2 88:A=-((PEEK(-1045)AND4)>0):B=RND(1)*14+

00:A-((I=K) 1043)ANO(1/01:D-ANN((I)+I)-FORI =0T012:VPOKE&H2005,B+I6+(240-B+I6)+K(I-A):FORI =0T012:VPOKE&H2006+I,VAL("%H"*MID\$("E080 80F6F6F6F6F69038558BEF54",A*((I+1)*2)+1, 2)):NEXT:VPOKE&H200C.240 50 PRINTE"! 'SUPER DEVISE GAME"E"#

おおおおおおおおおおおおおおおおおおお | おいおおいあいおいおいおいむかあからいい あいあいあいいいあししあいないあいあいあかああいあああいあああいあいあいあい

| | あいあいにあいあいあいああるいああるいあらあいあいあるいあ! | あいああいま ・・のいかいいのいのいのののいあかいあるからあるいあいあるがいあ「 まいああいあ いいいおいいいおいいいおいいいおいいいおいいないいる | | ああるあああああああるある ああるあるあるあるあるあるる |

": IFA=@THENPRINTE"-/MONOTONE VE RSION"

BØ PRINTE"/\$"MID\$("HIT =SPACE= OR =BUTTO 90 N=1-N:B=(B+1)MOD13+2;VPOKEB209\239+N*
15:VPOKE8210\N*B*16+B-N*B

100 IFSTRIG(N)THEN300ELSEIFINKEYS=CHR\$(2 7)OR-STRIG(3)THEN120

110 A=A1:IFA<150THEN80 120 GOSUB1110:VPOKEB210:254:CLS:A=0:FORI =01023:PRINTSTRING\$(32.145)::NEXT:PRINTE "!!RANK POINT NU. NAME"

RANK POINT NU. NAME " FORI=0T09:LOCATE1\I*2+3:PRINTUSING"# "[1+1:MIDS("1+2-3:PRINIDSIA")"]"
"THSTNDRD",-(I=2+2)*(I<3)+1,2):P(I):NU(I):LOCATE21,I*2+3:PRINTNS(I):NEXT:GOSUB11
18:STRIG(8)ON

140 IFSTRIG(1)THENGOSUB1090ELSEA=A+1:IFA <1500THEN140

170 READAS: IFAS="R"THENFORI=0T02000:NEXT

1B0 IFASC(A\$)=77THENB=100:FORI=0TO7:X=RN 1880 IFASC(A\$)= // | HENBE | 00: | NOTI=0 | 10: | A=NN | 0(1) = 8 + 1: Y=0: | H=RND(1) = 15: | H=B | 10: | H=B | 1

),Q+3,9:Q=(Q+4)MOD12:NEXT:GOTO200 210 VPOKE6915,0:A=A-24*(A=96):U=USR4(A):

U=USR2(0):FORI=0T0500:NEXT:GOT0170 220 IFLEN(A\$)>3THEN250 230 8=400:X=VAL(LEFT\$(A\$.1)):Y=0:H=VAL(R IGHT\$(A\$.2)):GOSUB240:GOTO170

240 H0=HAND1:H1=HAND2:H2=HAND4:H3=HAND8: GOSUB900:FORJ=0TO7:U=USR3(0):U=USR2(0):F ORK=0TOB:NEXT:POKE&HD0CC.0:U=USR5(0):U=U SR2(0):FORK=0TOB-B*2*(PEEK(&HD0CC)>0):NE

XT:NEXT:RETURN
250 FORI=7T013:LOCATE18.I:PRINTSPC(11) EXT:X=0:Y=B:FORI=1TOLEN(A\$):A=ASC(MID\$(A \$\I\1)):IFA=47THENX=0:Y=Y+2:GOTO280

260 IFA=222THENLOCATE18+X,Y-1:PRINTCHR\$(34):GOTO280

270 LOCATE 19+X.Y: PRINTCHR\$(A): X=X+1 NEXT:GOTO170

- Dray Screen And Setting

```
308 S1=3:S2=30:GOSU01070:PLAY"SM4000DSL1
6C.CDE.E4D.DEF.F4E.EFG.G4CEDFEGEO6C4","V
1204L16C.CDE.E.ECEDDEF.F.FDFE.EFG.G.GEGC
FDGEAFD5C4","V1203L2CEG04C."
310 GOSU01110:CLS:A=(VPEEK(&H200D)=224):
VPDKE8209.239-15*A:VPDKE8210.84-140*A:RES
TORE1670:FDRI=0T011:READAS:PRINTAS::NEX
T:VPDKE6911.145:PRINTE")!"U5ING"|*******
         : P(0):GOSU01110
  7:P(0):GOSUBI110
320 C=1:F=0:P=0:NU=0:A=RND(1)*15+1:NX=A+
4*((AAND4)=4)-(A=4):T=79:U=USR1(0):FORI=
0TO9:POKE&HD0C1+I.33:NEXT:FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:POKE&HC02C.204:U=USR2(0)
330 SDUND12:20:A=&HC2C1:POKEA.2:POKEA+1,
  20:FORI=2TO8:POKEA+I,0:NEXT:POKEA+8,0:PO
KEA+416,2:POKE&HFD9F,&HCD
   340 '- Main Routine
350 A=2:FORI=0TO23:IFPEEK(&HD001+I*2+IMO
   D21-32THENA=1
  360 NEXT:POKE&HC2C1,A:FORI=0TO4:PUTSPRIT
EI,0:NEXT:FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(0,209),
   VPEEK(&H200C+I) ¥16: NEXT: H=NX: H0=HAND1: H1
=HAND2: H2=HAND4: H3=HAND8: NX=RNO(1) *15+1:
   X=4:Y=H0
370 IFNU>TTHENT=T+80:NX=0
                                   - Put Next
   390 FORI=2T04:LOCATE15,I:PRINT"
T:VPOKE6256,96+63*(NX=0)
400 IFNXAND1THENVPOKE6224,104
                                                                                                                                                                                    ":NEX
  410 IFNXAND2THENVPOKE6257,112
420 IFNXANO4THENVPOKE6288,120
   430 IFNXAND8THENVPOKE6255,128
440 '-- HAND5 fall
450 O=8:X1=8:GO5U8830:IF0THENGOSUB900:U=
  USA2(0):05T0678
468 A=C:IFC)10THENA=18
478 FORI=AT011:X=X+X1:A=X*8+96:8=Y*8+47:
IFIMOD2ANDW=A*8THEN548ELSEW=A*8
     480 IFH=@THENPUT5PRITE@,(A,@),Q+3,9:Q=(Q
    +4)MOD12:GOTO540
490 Q=1-Q:PUTSPRITE0,(A,B),15,0
  570 IFHOTHENPUTSPRITE: (A, 8, 8, 1), 1, 40
510 IFHOTHENPUTSPRITE: (A, 8, 8, 1), 1+0
510 IFHOTHENPUTSPRITE2: (A+8, 8), 1+0
520 IFHOTHENPUTSPRITE3: (A, 8, 8, 8), 1, 5+0
530 IFHOTHENPUTSPRITE4: (A-8, 8), 1, 5+0
540 S=STICK(N):X1=(S=7)-(S=3):IFX1THENGO
   SUB830: IFBTHENX1=0ELSE5OUND0:0:SOUNO1:1:
    50UND8,15
550 IFSTRIG(N)THENIFHTHENSOUND8,0:Y=Y+1:
    GOTO580ELSEI=12
      560 IFS=5THENI=12
    570 SOUND8,0:NEXT:Y=Y+1:GOSUB830:IFB=0TH
   EN460
580 Y=Y-1:FORJ=0T015:SOUND0,J:SOUND1,J+3
   SOUND8,15-J:NEXT
590 GOSUB900:VPOKE6912,208
600 '-- Hands Erase
   610 IFHTHEN6S0
620 POKE&HFD9F,&HC9:POKEA,32:A=PEEK(A+12
   1.4a-24 (A=96) - (A=32)

630 IFA=33THENV=38:PLAY"SM28004L16C.CDE

EF.FFFG.MS08088"."V1205L16C.CDE.EFF4R8A

8","V1301L16C.CDE.EF.FFFG.04A8":A=>*8+96
  STANDARD OF THE STANDARD OF TH
     K=0T0500:NEXT:SOUND7,56
6S0 8=0:L=0:FORI=0T09:POKE&HO0CC,0:POKE&
    HO@CD,@:U=USR3(@):U=USR2(@):U=USR5(@):U=
USR2(@):GOSU@97@:NEXT:GOSUB1@3@:POKE&HFO
 9F.&HCD:GOTO350
660 '-- The End
670 POKESHFD9F.&HC9:PLAY"V15L32O30AGFER1
60R16C0EDCR1607C16"."V15L32O60AGFER16GR1
6C0EDCR1607C16":A$=STRING$(8,29)+CHR$(31)
):FGRI=17T011STEP-1:U=USR2(0):LOCATE13,I
:PRINT" "A$"|THE | "A$"| ENO!"
A$" \ ":FGRI=0*T0400:NEXT:NEXT
     9F, &HCD: GOT0350
    AS" FORJ=0T0400:NEXT:NEXT
680 FORI=0T01500:NEXT:FORA=0T09:IFP<P(A)
   "TEUSING").TOP ##":A+1
760 FORI=PTOA+1STEP-1:P(I)=P(I-1):NU(I)=
NU(I-1):NS(I)=NS(I-1):NEXT:P(A)=P:NU(A)=
NU:FORI=0TO3000:NEXT:PRINTE"+,
"E", | "E", | "E", | "E", | "E", | "S", |
    " | "F""/, THEN718
718 | FINKEYS>""THEN718
728 | SOUNO8.8:SOUNO1.3:SOUNO8.15:B=8:PRIN
     TE",-
730 SOUNDB,0:LOCATE13+B,12:IN=ASC(INPUT$
(1)):IFB>0AND(IN=8ORIN=29)THENSOUND1,2:S
OUNDB,15:8=8-1:PRINT" "
     740 IFIN=13THEN770ELSEIFIN=27THEN720
750 IFIN<320RIN=160THEN730
```

```
780 S1=7:S2=12:GOSU01070:B=0
790 50UND8:0:LOCATE15+0*3:14;IN=ASC(INPU
  T$(1)):IFIN>27ANDIN<32THENSOUND1,0:SOUND
 8,15:B=1-B
 810 IFIN=27THEN720ELSEIFIN-13THEN790
810 U=USR2(0):S1=5:S2=10:GOSUB1070:N$(A)
=A$*" "+CHR$(36+0):GOTO120
 820 '- Hit Check (Sub)
830 A=6348+Y*32+X+X1:0=0:IFVPEEK(A)>32TH
  FNØ=
  840 IFH0ANDVPEEK(A-32)>32THEN0=1
  850 IFH1ANDVPEEK(A+1)>32THENB=1
  860 IFH2ANDVPEEK(A+32)>32THENB
  870 IFH3ANDVPEEK(A-1)>32THEN0=1
  880 RETURN
                        - Put HANDS (Sub)
 900 A=&HD001+Y*12+X:POKEA,96
910 IFH0THENPOKEA-12,104
920 IFH1THENPOKEA+1,112
 930 IFH2THENPOKEA+12,120
940 IFH3THENPOKEA-1,128
  9SØ RETURN
  960 — Add Point Calculation (Sub)
970 HE=PEEK(&HD0CC):NE=PEEK(&HD0CD)
778 HE-PEEK(&HDBCC):NE-PEEK(&HDBCD)
988 A-8:IFHE-NETHENA=C*2^L*(HE+18*NE):L=
L+1:IFB-LTHENB=LELSEA=8
998 IFATHENF=F+L:FORJ=8TOS:FORK=8TO3:SOU
NDB.J-M36:SOUND1.5-J:SOUND8.15-K*5;NEXT:N
EXT:P=P+A:NU=NU+NE:GOSU81838:FORJ=8TO688
   :NEXT:U=USR2(0)
 1000 IFF>20THENF=0:C=C-(C<99):PRINTE")<"
USING"*#";C:FORJ=0TO15:FORK=0TO2:SOUND0,
            -J*16:50UND1,K:SOUND8,15-J*3:NEXT:NEX
   T:SOUND8,0
G"*******. A:RETURN
1060 '-- 5ound Maker (Sub)
1070 SOUND1.0:FORJ=15TO0STEP-S1:FORK=0TO
 355NTEPS2:SOUND0.K:SOUND0.J:FUST.FUKK=010
D8.0:RETURN
1868 '- On Strig (Demo => Title) (Sub)
1879 STRIG(0)OFF:51=1:S2=80:GOSU01070:RE
  TURN30
  TURN30
1180 '— Screen ON/OFF (Sub)
1110 VDP(1)=VDP(1)XORG4:RETURN
1120 '— Setting Routine
1130 LLEAR200,8HBFFF:SCREEN1,0:WIDTH32:C
 OLOR15.1.1:KEYOFF.R=RNO(-TIME):DEFINTA-Z
:DEFSTRE:DEFDBLP:DEFFNA=VAL("&H"+MIDS(A$
J*2+1,2)):E=CHR$(27)+"Y":DNSTRIGGOSU010
  90:ONSTOPGOSUB1210:X=0:Y=0:H=0:H0=0:H1=8
 RJ=0TO7:VPOKEA,FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1150 RESTORE:FORI=0TO30:A=VAL("&H"+MID$(
"666807008:FOR1=0T038:A=VAL("%H"*MTDS("6668070087080800212322232425262761889
1161718191A182A2C202F5F",I*2+1.2))*8:REA
DA$:FORJ=0T07:VP0KEA,FNA:A=A+1:MEXT:NEXT
1160 A=&HC0000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+&HA:DE
FUSR2=A+&H28:DEFUSR3=A+&H4C:DEFUSR4=A+&H
 O6:DEFUSRS=A+&HEF:FORI=0TO21:READA$:FORJ
=0TO32:POKEA,FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
  116S READ A$: FOR J=0 TO &H1B: POKE &HC800
+J, FNA: NEXT: FOR I=0 TO 4: POKE &HC81C+I, T
  M(I):NEXT
  1170 A=&HC2CA:FORI=0TO2:READA$:FORJ=1TO6
9:B=VAL("&H"+MIO$("3574760D61100F008423B
  08F9A000707886805F05AE98F000710476AF54E5
0159E1AC05005A14010D08E",(ASC(MID$(A$,J,
1))-65)*3+1,3)):POKEA,8*256:POKEA+1,8MDD
  256:A=A+3:NEXT:NEXT
1180 A=&HC2CA+2:FORI=0TO2:REAOA$:FORJ=1T
1188 A-&HC2CA+2:FORI=BT02:REA0A$:FGRJ=1T
069:POKEA:ASC(MIDS(A$J,I))-6S:A=A-3:NEX
F:NEXT:U=USR(8):FORI=$84T0511:A=VPEEK(I)
VPOKEI;AOR(A*2)AND68:NEXT
1198 FORI=BT04:NS(I)=**L**\Rightarrow
1198 FORI=BT04:NS(I)=**L**\Rightarrow
11).NU(I):NEXT:POKE &HF09F;&HC9:POKE&HFDA
0.**\Rightarrow
1208 V=COMBART TO THE TO THE
  XT:NEXT:POKE&HFD9F,&HC9:SOUNO8,@:SOUND9
  1215 FOR I=4 TO Ø STEP -1:POKE &HFO9F+I,
  TM(I):NEXT
1220 A$="--
                                                                                                   ":FORI=8T01
1266 DATA 0010673709358E00,184218ADA5184
216.0E030354E43A3030E.00000000000000000500
1270 DATA 660F645F50EF645F,183CS6103C464
63C,3C46463C187E1818,AA1C8E223EA2BEA2
```

```
1280 DATA 107C2838C6BAAABA,0014400240022
800,FF95ADD9B3E589FF,FB00DF000F000DF00
1290 DATA 38383838383838380000FFFFFF000
1300 OATA 383C3F1F03000000,3870F0F0E0000
 1310 OATA DFDED8AEADD9D0FB,686FEFEFE0A02
02B,10FE92AAC6828600
1320 '-- Data (Machine Language)
1330 DATA 21080206CFCSCD4A005706F0A01F47
7A001FCD4D0023C110ECC92100D01101D001
1340 DATA CB003620ED00C92101D011A018010A
1358 DATA 001901E070FEC120E6C9218ED0E57E
FE602808FE6120613620185D207EFE802005
1360 DATA CDC1C0205223237EFE702005CDC1C0
204628CDC1C0FE782806FE20203A180B110C
1370 DATA 0019CDC1C0202FED522B7EFE80CCC0
13/8 DATA 0919CDC1C0222FED5228/FFE80CCC0

081180080191B107FE78CCCD8C0ED52CD68C

1380 DATA 110C08ED527EFE68CCC0C0110D8019

7FFE78CCC0C0E1287D87C6188E110C00197E

1390 DATA ED52FE20C9110C007E36201977ED52

C93AF8F74711CCD0210ED07E0828053661EB
1400 OATA 34E02B7DB7C018F101000021BED0E5
7EFE68CA72C1FE70CA7DC1FE80CAA4C1E12B
1410 OATA 7DB720E921CED0093600CD4CC001CE
D00A6F07281A030A677EFE2036612006030A
1420 DATA 770318EBE521CCD034E1030318E121
@ED@E57EFE6@2@2B2B7EFE8@282523237EFE
143@ DATA 7@281E11@@@0197EFE7828151118@@
07ED527EFE68280AE1E53661E521CDD034E1
1440 DATA E1207D0720C9C9CDCAC1FE78C206C1
E51874C0CAC1FE80C206C1E52323CDCAC1FE
E518/ACDCACTFE88C286C1E52525CDCACTFE
1458 DATA 702020443237E2BFE20283CFE612838
FE88CAD3C1E1C386C1CDCAC1FE78C286C1E5
1460 DATA 2020CDCAC1FE8023201C287E23FE20
2815FE612811FE78280BE1C396C1118C08087
1478 DATA ED527E19C97EFE202819FE782884E1
14/8 DATA ED527E19997EFE282819EFE782884E1

2386C111810289179EFE282888FE612884E1053

1488 DATA 8661E1E521CED889E8E17D127C1312

7E131236618388383C386C12135C216C83AC1

1498 DATA C277ED58C3C2DD2ACSC2DD29DD1911

CAC20D19DD7EFF21C5C24688280334184735

1588 DATA 0821C3C234DD7E88FE87E289595E091E

88CD93881831FE8F288F21C3C23688C323232
 1S10 DATA 36002323C30CC83F02DD5F01CD9300
3E03DD5E00CD93003E091E10CD93003E0D1E
1520 DATA 01CD9300ED50C6C2DD2AC6C2DD29DD
19162C4D019D07EFF2108C20E2003C310C8
19162C4D019D07EFF2108C20E2083C310C8
1530 DATA 360821C6C234D07E00FE0E2083E0A
1E00C313C8C95204D05E01CD950083E0SD5DE0
1540 DATA 80CD93003E0A1E0DC313C8C9000000
1S4S DATA F5C5D5ESDDE521C2C2C30AC2360018
86341803CD9300DDE1E1D1C1F1
1570 DATA FEDDFECHIFECCDECCEFE(CDECGGGGC
CDECCEFEDDFECHIJKLLMNMLHFIOOIHJHQMROPST
1580 DATA SUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSO
OGWOBOWAORXYKGWOBOWAODZ [ECOCOLOXO¥HROPA
GGDGGDGGGGGDGGYIIGGGIIYECIIGYYYYCADD
1618 DATA DDDDDYHDDDDDDYHDDDDDDYHDDDDDDY
DOCIMIDO GOBHOSYMMOS GOGMMMMYCMEYYGAA
1628 '-- Oata (Top Fighters)
1638 DATA 15732.154.7968.124.5729.97.313
7.68.2743.67
E ENO:R
1660 '- Data (Game Screen)
3335 NEXT :
                                        いああ
                                                        -55
                                                       いままるままま
いいいあああああああああ
                                   つあい
                                                         10 B F
                                          ualCLASSI&
                                   180
1720 DATA "a
                                                        いあ!
11あ"
                                          180
                                 150
  - SASASASASASA READY?
                                          いあるあるあるあるる"
つあい
                                           wal BONUS 18"
                                   180
                                                         いあし
1750 DATA "% -
                                           1551
                                                         1.81
                                  -- 311
   **********
                                           いまままままままま"
- Au
                                           เลิโADD ไล้"
                                  150
1780 DATA "8
                                          11.51
                                                       018
                                  - Sommonne months
   1790 '- Release on Jun. 14. 1992 by YK
```





NEO **

MSX MSX 2/2+RAM32K by ZOMBIE SOFT

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

 X、Y……スプライトの表示座標算出用

キャラクタのパラメータ

AT(n)······攻擊力

DR(n) ·······薬の数

HP(n)······体力

LV(n)······レベル

MX(n)……体力の最大値

NAS(n) ·······名前

X(n)、Y(n)……マップ上の

ST(n)……コントローラーの

種類

PT(n)……パートナーの番号 RN(n)……戦闘に参加してい

るかのフラグ

DF(n)······防御しているかの

フラグ

YK(n)……手紙、薬草などイベントクリア用アイテムの有無 HO(n)……1回休みのカウント用

モンスターのパラメータ

MC(n)……スプライトの色 MH(n)……スプライト番号

ML(n)……体力

MNs(n)······名前

MS(n) ······· 攻擊力

MV(n)······倒したとき手に入

る経験値

その他の変数

A\$(n)……マップ表示用

A 1 \$ · · · · · · 画面消去用

AT……戦闘時の攻撃目標

BM······モンスターを倒すイベントのときの倒すべきモンスタ

一の番号

CLS……0~4選択コマンド

用又字列

CMS······戦闘時のコマンド選

択用文字列

CS \$ ……コマンド文字列消去

用

CN······依頼主のY座標

CR\$ ······依頼内容

CT(n)……それぞれの街にい

る依頼人の数

KC……依頼の種類

0:依頼がない

1:モンスターを倒す

2:薬草をとって来る

3:手紙を届ける

M(n,m)······マップ(1マス単

位)

MS……達成した依頼の数

MU······依頼の目的地の地形

M∨……戦闘に参加している人数

OX、OY、OB······コンピュ

ータ担当キャラクタ移動用 SE……ルーレットの値

TN······依頼の目的地のY座標

TN\$(n)……街の名称

WA·····・戦闘時のメッセージウ エイト

プログラム解説

初期設定

5 スプライト定義ルーチンへ (この行は編集部が付け加えま した)

10~150 初期設定/変数初期化

160 タイトル画面サブへ/ゲーム画面表示サブへ

メインルーチン

170 誰の順番かを表示する

180 入院中かの判定

190 コンピュータの担当キャ ラクタだったら、ルーレットの

値を設定し、行270へ 200 ルーレットの処理

210 進める数を表示

220~250 移動処理

260~300 コンピュータの担当 キャラクタの移動処理

プログラマから ひとこと

弟切草を作りたい

なんでこんなプログラム 採用され るんだ、と思う人もいるでしょうが、 載ってしまったんだからだからしか たがない。とくに書くことはないの で、最近やってみておもしろかった ゲームについて書きます。といって もMSXのゲームではなく、スーパ ーファミコンのゲームで、弟切草と いうゲームです。プレイするごとに 変わるシナリオ、タイミングよく鳴 る効果音やBGMなど、ほんとうに よくできています。こういうゲーム を自分でも作りたいのですが、ちょ っと無理か。最後に、もっとましな ペンネームにするんだったと今にな って後悔しています。もし、またプ ログラムが載るようなことがあって も、そのときはペンネームが変わっ ているでしょう。 ZOMBIE SOFT 北海道·20歳



310 コマの表示

320 進める数が () になったら

行360へ

330 コンピュータ担当のキャラクタだったらその場所で止ま

るかどうかの判定

340 コマの表示 350 REM文

360 ワーク変数の設定

370 イベント処理

380 止まった地形の処理へ分

岐

390 次のキャラクタへ

400~420 モンスターが出現す

るか判定/戦闘サブへ

430~460 上下移動

470~480 薬草を手にいれる

490~560 依頼人の処理

570 イベント達成

580~610 シームルグとの戦い

620~630 宿屋の処理

640~660 道場の処理

670~680 薬屋の処理

690~790 仕事人の処理

戦闘

800 REM文

810 パートナーを呼び出すか

判定

820 だれが戦闘に参加するの か判定

830 モンスターのパラメータ 設定

840 キャラクタ、モンスターの

名前表示

850 最高レベルのキャラクタ (BE)と、そのレベル(BL)を 格納

860~870 モンスターのグラフィック表示

880 順番の設定

890 メッセージの消去

900 だれの順番かを表示

 910
 モンスターの攻撃目標を

 決定

920~960 人間の担当キャラクタだったら行970へ/コンピュータ担当キャラクタの行動決定

970 コマンド選択

980 もし「一」を指定したら敵 を攻撃する

990 選択したコマンド表示/ 薬を使った処理

1000 防御処理

1010 逃げる処理/もし全キャラクタが逃げてしまったら戦闘終了

1020 攻擊処理

1030~1050 モンスター、また はキャラクタを倒したときの処 理

1060 ウエイト/次のキャラク タの番へ

サブルーチン

1070 REM文 1080 パラメータ表示 1090~1100 レベルアップ処理 1110~1130 コンピュータの担 当キャラクタの目標地点設定 1140~1170 コマンド選択処理

. FDX

NEO

1180 永久ループ 1190~1290 ゲーム画面表示サ ブ

1300~1330 メッセージ表示サ ブ

1340 スプライト消去サブ 1350~1390 マップ作成

1400~1460 タイトル表示/タイトルメニュー

1470~1640 オプションの処理 1650~1720 スプライト設定

1730~1860 エンディング処理

1870~1930 効果音

データ

1940~1960 キャラクタ、モンスターのパラメータデータ 1970~2260 スプライトデータ 2270~2340 キャラクタデータ

補足

投稿されてきたものは、はじめはRUNではなくGOTO 1660としてスプライトの設定をおこなってからゲームを開始し、2回目からはRUNでスプライ

トの設定を省略して実行するようになっていたが、行ちにGO SUB1660をつけたし、行1720のRUNとなっていた所をRE TURNに変更した。これでふつうにRUNで開始できる。C TRL+STOPしたあとは、GOTO10でゲームをはじめるといい。

(おさだ)

```
5 GOSUB 1660
10 CLEAR1000
20 DEFINTA-Z: A=RND(-TIME)
30 KEYOFF: CLS: GOSUB1340
40 WIDTH32: VDP(1)=227
40 WIDTH32: VDP(1)=227

50 F$=CRR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):CL$="1 "+F$+"402"+F$+"3 ":CS$=" "+F$+"" ":CM$="R "+F$+"-q("+F$+"  
" D ":CX(2)=1:CX(4)=-1:CY(1)=-1:CY(3)=1

60 A$=" "+CHR$(29)+CHR$(31):A1$=A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$
яя
90 DIMM(36,4)
100 TNS(0)="/)"-t"\":TNS(1)="7"-7" ":TNS(
2)="\"\"77-7" ":TNS(3)="97-7" ":FORI=0TO3:CT
 110 GCSUB1360
120 ST(0)=0:ST(1)=3:ST(2)=3:ST(3)=3:RT=7
RI=0T010:READMN$(I),ML(I),MS(I),MV(I),MH
(I),MC(I):NEXT

150 FORI=0TO3:X(I)=1:Y(I)=0:OX(I)=1:OY(I

)=0:PT(I)=4:NEXT:PT(0)=0:PT(1)=1:PT(2)=2
J=0:PI(1)=1:PT(2)=2:PT(3)=3:TU=RND(1)*4

100 GOSUB1420:GOSUB1200

170 ST=ST(TU):X=X(TU):Y=Y(TU):OX=OX(TU):
OY=OY(TU):OB=OB(TU):GOSUB340:PUTSPRITE4,
(0.5+TU+8).7+TU.28:PRINTE5":"MIDS("KEYB
JOYJJOYZCOM ".ST*4+1,4):MES=NAS(TU)+"0J?
     "":GOSUB1310
 180 GOSUB340:HO(TU)=HO(TU)+(HO(TU)>0):IF
190 IFST>2THENSE=4+RND(1)*3:PRINTSE:GOTO
770ELSSOUND8.12:SOUND1.
270ELSSOUND8.12:SOUND1.
200 FORI=3TO6:FORJ=0TO2:SOUND0.I*40+J*5:
PUTSPRITE5.(1*24-48.47).7+TU.28:NEXT:IST
TICK(ST)=1THENSE=I:I=6:NEXT:SOUND8.0ELSE
NEXT:GOTO200
210 PRINTSE
220 S=STICK(ST)
       IFSTRIG(ST)THENSE=1:GOTO320
240 X0=(S=7)-(S=3): IFX+X0<10RX+X0>32THEN
X0=0
250
       IFX0=0THEN220ELSEGOSUB1880:X=X+X0:GO
T0310 260 * こんじゃゅーた ふゃれーヤー
270 IFHP(TU)(MX(TU)*.6ANDKC(2THENOB=5:0Y
= YELSEIFDR(TU)=0ANDGL(TU)>=5ANDKC<2THENDE=5:UY
=YELSEIFDR(TU)=0ANDGL(TU)>=5ANDKC<2THEND
B=4:0Y=YELSEIFKC=0DR (KC=3AND YK(TU)=0)T
HEN OB=12:GOSUB1120ELSE IFYK(TU)=1AND KC
=2THEN OB=13:OY=CN ELSE OB=MU-(KC=3)*35+1
  OY=TN
280 IFY>OYTHENOB=11ELSEIFY(OYTHENOB=10
290 FORI=1T032: IFM(I,Y)=OBTHENOX=I: I=32:
NEXTELSENEXT
300 OY=Y:X0=SGN(OX~X):X=X+X0:GOSUB1880
310 PUTSPRITETU,(X*8-8,Y*16+71-TU*1),7+T
```

0 320 m=m(X,Y):SE=SE-1:IFSE=0THEN360 330 IFST:2THENIF(DX=XANDDY=Y) DR(M=5ANDH P(TU)\MX(TU))OR(M=4ANDGL(TU))=5ANDDR(TU) <3)OR(KC=0ANDM=12)DR(M=6ANDGL(TU))>9+LV(T

\(\frac{1}{3}\) \(\frac{1}\) \(\frac{1}{3}\) \(\frac{1}{3}\) \(\frac{1}\) \(\frac{1}\) \(\frac{1}\) \(\frac{1}

360 X(TU)=X:Y(TU)=Y:OB(TU)=OB:OX(TU)=OX:

```
370 IFTN=YTHENIFKC=1ANDM=MU+1THENMN=6M-1:GOSUB1910:GOSUBB10:KK=TR:GOSUB570ELSEIF
KC=2ANDM=MU+1THENYK(TU)=1:KK=TU:GOSUB128
0:GOSUB1900ELSEIFKC=3ANDM=MU+4ANDYK(TU)=
1THENYK(TU)=0:KK=TU:GOSUB570
380 ONM(X,Y)+1GOSUB400,420,420,420,680,6
30.650.420.420.700.440.460.500.500.600.0
30.650.420.420.700.440.460.500.800.0
390.GGSUB340:TU=(TU+1)MOD 4:GOTD170
400.ETRND(1)+00.ETTHENRETURNELSEMES=NAS(
TU)+"U #800.500.81310:GOSUB1910:MN=
RND(1)*(3+LV(TU))+4; IFMN>8THENMN=8
  10 GOTO810
420 RETURN
           DOWN
440 Y=Y+1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
           UP
460 Y=Y-1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
470 * やくそう き わたす
480 IFKC=2AND YK(TU)=1THENLOCATEX-1.10+Y
*2:PRINT"":M(X,Y)=0:MID$(A$(Y),X)=""":K
K=TU:GOSUB570:RETURNELSERETURN
500 IFKC: STHENRETURNELSEPLAY "L3206V15GV1
2G05V15GV12G": CN=Y:FORI=0T03: OX(I)=X(I):
0Y(I)=Y(I): NEXT: MU=RND(I): A
510 KC=RND(I): A3+1:BM=BM-(KC=1AND BM<4); L
TOCATEX-1104Y*2:ISM=BM-(KC=1AND BMC4,1)

COATEX-1104Y*2:IFKC=2THENPRINT"*"::M(X,

Y)=13:MID$(A$(Y),X)=""#'ELSEPRINT""::M(X,

Y)=0:MID$(A$(Y),X)="""

520 TN=Y+RND(1)+3-1:IFTN(0THENTN=0ELSEIF
 TN>3THENTN=3
       TN$=TN$(TN)+"0":MU$=MID$("t") bf
  *うくつ*,MU*5+1,5)
40 IFKC=1THENCRS=TNS+MUS+"に いる"+MNS(BM-
3+6 LFKC=11HENCK%=1N5+MU54"に ひる * *MNS(BM-1)+"を ためしておく * *ELETFKC=2THENCK%=TN5*MU54"にある ヤイチラ き とってきてくだべさい"ELSECK%=TN8*MID%("イギワヤ ヤとット とっちいょう", MU47+1,7)+"に マルッキ ととってくれ": *K(TU)=1: KK=TU: GOSUB1280
550 CT(ア(ヤ)=CT(ア)-1: CRS="""+CRS+", _"; GOSUB
 1320:GOSUB1880:FORI=0TO2000:NEXT
560 RETURN
570 MES="MISSION COMPLETE":GOSUB1310:GOS
UB1900:FORI=0T01000:NEXT:CR$="NOTHING!":
KC=0:EX(KK)=EX(KK)+20+MS*2:GL(KK)=GL(KK)
 +20+MS*2:MS=MS+1:GOSUB1260:GOSUB1100:FOR
KK=@TO3:YK(KK)=@:GOSUB128@:NEXT:IFMS<8TH
ENRETURN
580 FORI=0T03:DR(I)=3:HP(I)=MX(I):NEXT:G
      SOUND7,177;FORK=2TO15;SOUND8,K:FORI=
@TO1@:SOUND6.I+1@:FORJ=@TO9@:NEXT:NEXT:N
D7,184
610 MN=10:GOSUB810:RETURN1740
630 MES=NAS(TU)+"# 42"4 @ 2505.":GOSUB13
10:GOSUB1900:HP(TU)=MX(TU):KK=TU:GOSUB12
60: RETURN
050 A=10+LV(TU)*5:IFGL(TU)>=ATHENME$=NA$
(TU)+"は しゅき"ょうを つんだ".":GOSUB1318:GOSUB19
00:GL(TU)=GL(TU)-A:EX(TU)=EX(TU)+5+RND(1
) *11: KK=TU: GOSUB1260: GOSUB1100
060 RETURN
670 ' くすりや
670 ' (すりや
680 IFGL(TU)>=5ANDDR(TU)<3THENDR(TU)=DR(
```

TU)+1:GL(TU)=GL(TU)-5:KK=TU:GOSUB1260:ME \$=NA\$(TU)+"は くすつを かった.":GOSUB1310:GOSUB1

700 GOSUB1880:IFST<3THEN730ELSEBL=0:AM=R

MD(1)*4:FORI=0TO3:IFLV(I)>BLANDI<>TUTHEN
AM=I:BL=LV(I):NEXTELSENEXT
710 C0=BL¥2:IFC0>4THENC0=4

720 GOTO 760 730 ME\$="£"%E(1-4)":GOSUB1310

900: RETURNELSERETURN

```
740 G$=CL$:GOSUB1140:IFC0=0THENRETURNELS
   EAM=C0-1
750 ME$=NA$(AM):GOSUB1310:FORI=0T01000:N
EXT:ME$="U^\\(1-4)":GOSUB1310:GOSUB1140:
   IFC0=0THENRETURN
760 A=C0*20:IFGL(TU)-A<0ORLV(AM)<20RAM=P
  T(TU)ORLV(TU)>LV(AM)ORAM=TUTHENRETURNELS

EMM=9:GL(TU)=GL(TU)-A:MN$(9)="U\"\""+CHR$

(48+C0)+"U\"\"\"\"\""+C)=30+C0*20:MS(9)=7+

C0*2:MV(9)=15+C0*10
     770 PLAY"S1M2000002C1","S102D+1","S102F+
1":ME$=NA$(TU)+"d "+NA$(AM)+"G "+MN$(9)+
  "を さしむけた、":GOSUB1310:FORI=のTO3000:NEXT:G
OSUB810:RETURN
    780 IFYK(AM)=1THENYK(AM)=0:YK(TU)=1
790 LV(AM)=LV(AM)-1:AT(AM)=AT(AM)-2:MX(A
   0:NEXT:RETURN
800 ' tth'
   810 GOSUB1340:CLS:NU=0:FORI=0TO3:IFPT(I)
   =TUANDHO(1)=ØANDMN<9THENX(I)=X:Y(I)=Y:I=
3:NEXTELSENEXT
  828 FORTI-BTO3:RN(I)=1:NEXT:IFMN=9THENRN(
AM)=0:NU=1ELSEFORI-BTO3:IF(ABS(X(I)-X)<=
3:NU + 1:NU + 1:N
   830 NA$(4)=MN$(MN):HP(4)=ML(MN):AT(4)=MS
     (MN):MX(4)=HP(4)
   840 FORKK=0TO4:LOCATE18,KK*3+4:PRINTKK;N
A$(KK):GOSUB1080:NEXT
 A$(KK):GOSUB1080:NEXT

850 BE=RND(1)*4:BL=LV(BE):FORI=0T03:IFBL

<LV(I)THENBL=LV(I):BE=I:NEXTELSENEXT

860 VDP(1)=227:FORI=0T03:PUTSPRITEI,(16+

(IMD02)*32:63+(1*2)*32),MC(MN),MH(MN)*4+

I:NEXT:PRINTE$"& ":FORI=7T01
   I:NEXT:PRINTE$"& ":FORI=7T01
6:LOCATE0,I:PRINT"["SPC(10)"|";:NEXT:PRI
  870 IFMN=10THENPUTSPRITE4, (80,63), 8,20; P
UTSPRITE5, (80,95), 8,21; PUTSPRITE6, (48,12
   7),8,22
880 TR=TU
 | NE| | Sept. 
   910ELSE1020
   920 IFST<3THEN970ELSECO=0:IFHP(4) (=AT(TR
   )THENAT=4:GOTO99BELSEIF(NU=1AND AT(4))MX
(TR)/2)OR YK(TR)=1THENCO=1ELSE IFHP(TR)(
=AT(4)THEN IFDR(TR)>BTHENCO=2ELSEIFRND(1
     ) +3<1 OR(RN(PT) = ØANDPT< >TR) THENCO = ØELSEC
   930 IFCO>0THEN990ELSEIFRND(1)+4<1AND NU>
  1THENCO=3:GOTO990
940 IFRND(1)*2<1THENAT=4ELSEIFRND(1)*3<2
   THENAT=BEELSEAT=RND(1)*4
 THENAT=BEELSEAT=RND(1)#4
958 IFAT=TR OR RN(AT)=1 OR AT=PTTHEN940
968 GOTO 998
978 PRINT"q-Zbth*& R-cbt*&"SPC(18)"(-<ft)
D-#62":G$=CM$:GOSUB1140:LOCATE.3:CO=C8:
LFCO=BTHENPRINT"&(U±5":G$=CL$:GOSUB1140:
 LOCATE, 4: IFC0=TRTHEN890ELSEAT=C0: IFHP(AT)<10R RN(AT)=1THEN890
 980 IFCO-4THENCO=0:AT=4
990 PRINTMIOS(".5)th*Eth*3 (47) #53 ".CO*
5+1,5):IFCO=2THENIFDR(TR)>0THENCOSUB1900
:DR(TR)=DR(TR)-1:HP(TR)=MX(TR):KK=TR:GOS
UB1880:GOTO1060ELSE1060
    1000 IFCO=3THENGOSUB1880:DF(TR)=1:GOTO10
    1010 IFCO=1THENGOSUB1880:PRINTNA$(TR)"#
はずるからた":IFRNO(1) **3<10RMN>8THENPRINT"しかし
にか"うれなかった":GOTO1060@ELSERN(TR)=1:NU=NU-1
:KK=TR:GOSUB1080:FORI=0TO2000:NEXT:IFNU=
OTHENCLS:GOSUB1200:RETURN390ELSE100

1020 PRINTNAS(AT)"C 3-11"8":HP(AT)=HP(AT)

-(.7+RND(1)*.6)*AT(TR)/(DF(AT)+1):GOSUB1

890:KK=AT:GOSUB1080:IFHP(AT))0THEN1060
```

RETURN 350 14

OY(TU)=OY

*はんてい

```
1030 HP(AT)=0:PRINTES"3 "NAS(AT)"は ちからつき
た":FDRI=0T01500:NEXT
:KK=TR:GDSUB1100:RETURNELSEIFTR<4ANDYK(AT)=1THENYK(AT)=0:YK(TR)=1
1050 RN(AT)=1:HP(AT)=MX(AT):HD(AT)=2:X(A
T)=1:Y(AT)=0:OX(AT)=0:NU=NU-1:GGSUB1080:
IFNU=0THENCLS:GDSUB1200:IFMN=9THENRETURN
780ELSEIFMN=10THENRETURN)TOOELSERETURN39
 1060 FORT=0TDWA:NEXT:TR=(TR+1)MOD5:GOTO8
 1070
 1080 LOCATE20, KK + 3+5: IFRN (KK) = 1THENPRINT
SPC(9);:LOCATE20,KK*3+4:PRINTSPC(9);:RET
URNELSEPRINTUSING"###/### #";HP(KK);MX(K
K);DR(KK):RETURN
1090 ' レヘ*ル ガ* あか~る
1100 A=10+LV(KK)*5:IFEX(KK)>=ATHENPLAY"L
16V1305C06CV8C":ME$=NA$(KK)+"dv^\uth\uthu\uthuth\uth\uthath
7£!!":GOSUB1310:EX(KK)=EX(KK)-A:LV(KK)=L
V(KK)+1:MX(KK)=MX(KK)+2+RND(1)*2:AT(KK)=
AT(KK)+1+RND(1)*2:GOSUB1260:GOTO1100ELSE
RETURN
 1110 'COM YE'ULS #574
 1120 FORI=0T03:IFCT(I)>0THENOY=1:I=3:NEX
 TELSENEXT
TELSENGAL
1130 RETURN
1140 PRINTES"1,"G$
1150 S=STICK(ST):IFS=0THENCO=0ELSEIFSMOD
2=0THEN1150ELSECO=5¥2+1
1160 PUTSPRITE7.(120+4+CX(C0)*8,143+4+CY(C0)*8),15.27
 1170 IFSTRIG(ST)THENGOSUB1880:PRINTES"1,
"CSS:PUTSPRITET"(0,202):FORI=0TO300:NEXT
RETURNELSEGOTD 1150
 1190 ' #*## ## ## 1200 GOSUB1340:VDP(1)=226
1210 FORI=0TO3:PUTSPRITEI.(X(I)*8-8,Y(I)
*16+71-I*1),7+I,28:NEXT
1220 FORI=0TD3:LOCATE0,10+I*2:PRINTA$(I)
1230 PRINTES"& 5 6 JIICONTROL E
T"I"NA$(I):LOCATE31,1+I:PRINT"I";:NEXT
1250 FORKK=0TO3:GOSUB1260:NEXT:GOSUB1320
 RETURN
 1260 LOCATE8, 1+KK: PRINTUSING" ##/## ###":
HP(KK);MX(KK);10+LV(KK)*S-EX(KK)
1270 LOCATE18,1+KK:PRINTUSING"** ### ##
#":LV(KK):GL(KK):AT(KK):DR(KK)

1280 LOCATE30:1+KK:IFYK(KK)=1THENPRINT"O
"ELSEPRINT"-"
 1290 RETURN
1300 ' 3) + t - t "
1310 PRINTES"2 "SPC(32);:PRINTES"2 "MES;
1320 FORI=21T022:10CATE23, I:PRINTSPC(32)
::NEXT:FORI=#701EN/GR$):LOCATEIMOD32.1¥3
2+21:PRINTMID$(CR$,I+1,1);:NEXT:RETURN
1330 GOSUB1340:FORJ=#7015:LOCATE15-J.#0:P
RINTA1$;:LOCATEJ+16,0:PRINTA1$;:NEXT:RET
URN
1340 FORI=0T07:PUTSPRITEI,(0,202):NEXT:R
ETURN
1350 '797° D(3
 1360 M(1,0)=8:FORY=0TO3:FORI=1TO12:I=I-(
I=7)*2-((I=10ANDY=3)OR(I=11ANDY=0)):J=0
1370 X=RND(1)*32+1:IFM(X,Y)=0THENM(X,Y)
 TELSE1370
 1380 IF(I=1ANDJ<10)OR(I=12ANDJ=0)THENJ=J
 1:GOTO1370
        NEXT: NEXT: RETURN
 1400 19116
1410 CLS
1420 FORI=0103:PUTSPRITEI,(64+1+32+(I=0)
1420 FORI=0103:PUTSPRITEI,(64+1+32+(I=0)
1420 FORI=0103:PTIST FORITEINTES"
1431 PRINTES"(**THE WONDER WORLD="Es"6#1992.
1432 PRINTES"+*PLAY SELECT"ES".-START"ES
 "0-DPTION"ES"3$SELECT AND PRESS [SPACE]"
 1440 A=0
1450 LOCATE11,14+A*2:PRINT"q":FORI=0TO20
 Ø:NEXT
0;NEX1
1460 IFSTICK(0)+STICK(1)>0THENGOSUB1880:
LOCATE11-14+A*2:PRINT" ":A=1-A:GOTO1450E
LSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB1900:GOSU
 B1340: CLS: IFA=1THEN1480ELSERETURNELSE146
 1470 1770 202
 1480 PRINTES"! (- OPTION MDDE -"ES"5SPRES
1480 PRINTES"!(- OPIION MODE - ES 35 MEES
5 [RETURN] TO START":FORJ-07051[DCATE]+6
+7.4:PRINTLEFTS(NAS(J),5)::NEXT:FOR]-070
4:LOCATE0.1*3+7:PRINTMIDS("J)>D-0-W/N°-h7-E
JX9- 21(1 2-4 ".1#641.6):NEXT
1490 FORX-0703::GOSUB1540::GOSUB1560:NEXT:
 GOSU81590:GOSUB1610
```

```
1500 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMDD2=0THEN15
10ELSEGDSUB1880:X=(X+((S=7)-(S=3))+4)MDD
4:Y=(Y+((S=1)-(S=5))+5)MDD5:PUTSPRITE0.(
X*+88+S6,Y*24+56).15.27:FORI=0TO150:NEXT
1510 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGDSUB1880:DN
Y+10DSUB1550.1550.1580.1600.1620:FDRI=0T
D150:NEXTELSEIFINKEY$=CHR$(13)OR STRIG(3)THENGOSUB1900:GDSUB1330:RT=3+A*3-(A=1):
WA=400*B:RETURN
1520 GOTO1500
 1520 ST(X)=(ST(X)+1)MOD4
1540 LOCATEX*647,7:PRINTMID$("KEYBJOY1JO
Y220M ".ST(X)*4+1,4):RETURN
1550 PT(X)=(PT(X)+1)MOD4
 1560 LOCATET+X*6,10:IFPT(X)=XTHENPRINT'
----"ELSEPRINTLEFT$(NA$(PT(X))+" "
   1570 RETURN
 1580 A=(A+1)MDD3
1590 PRINTES"-/"MID$("できる よつう てきない",A+4+
  1,4);:RETURN
1600 B=(B+1)MOD3
  1610 PRINTES"0/"MIDS("#\usobattu",B*3+1,3
  )::RETURN
)::REIUNN
1620 PUTSPRITE0.(0.202): :FORI=0T03:PR
INTES"3)"I+1;"P NAME"::INPUT NA$(I)::FLE
N(NA$(I))>7THENNA$(I)=LEFT$(NA$(I),7)
1630 PRINTES"3)"SPC(22)::NEXT
  1640 IFINKEYS=CHRS(13)THEN1640ELSEGLS:RE
  TURN1480
 1650 'Z7° 541 tyl
1660 'QUT&H41,154
  1670 COLOR,0,0:SCREEN1.3
1680 RESTORE1980;FORA=0TO28:READA$:FORJ=
1700 FORA=0T03: VPOKE8204+A, VAL ("&h"+MID$
  ("33E15181", A*2+1,2)):NEXT:VPQKE8194.8H5
1:VPQKE8195.8H51
1710 FDRI=384T01775:I=I-(I=464)*56-(I=7
 1710 FDRI=384T01775;I=I-(I=464)*56-(I=7
28)*600:A=VPEEK(I);B=((AAND32)=32);VPOKE
 1.AAND1920RB*((AAND112)<>112)*160RB*(((V
PEEK(I-1)*20RVPEEK(I+1))AND32)=0DR(AAND1
12)=112)*560R(AAND24)*4:NEXT:'OUT&H41.15
  1720 BEEP:RETURN
  1730 ' 50400°
1740 CLS:GOSU83340:A=7-LEN(NA$(TR)):PRIN
*- RESULTS -"
1770 FORJ=0T02:FORI=0T02-J:IFLV(3-I)>LV(
 2-I)THENSWAPLV(3-I), LV(2-I): SWAPNA$ (3-I)
   NAS(2-I)
  1780 NEXT:NEXT
1790 NEXT: NEXT

1790 K=1:J=1:FRRI=0TO3:IFI>0THENIFLV(I)=

LV(I-1)THENJ=KELSEJ=I+1:K=J

1800 LOCATE8.13+I*2:PRINTUSING"# &

LV ##";J:NAS(I);LV(I):PRINT:PRINT:NEXT

1810 PLAY"T1503IM1999905LBC.04G1605CC2.0
  4CFA+","T150L803S1C4.R2.CCC","T150L8S103
4CFA+","T150L803S1C4.R2.CCC","T150L8S103
64.R2.GGG
1820 PLAY" A.G16FG2.05EEE","02A+4.R2.A+A
+A+","F4.R2.FFF
1830 PLAY"F.E16DC2.04G05CD","A4.R2.AAA",
"E4.R2.EEE
 1840 PLAY"05G4.F4.C4.CFA+","G+.G+16G+G+G+G+A+.A+16A+A+A+A+","D+.D+16D+D+D+D+D+F.F1
  1850 PLAY"06C4R805CCCC4","03C4R802CCCC4"
  ,"03E4R804EEEE4
1860 GOTD1860
  1880 SOUND1,0:SOUND8,15:FORJ=0TO10:SDUND
 0,J*20+50:NEXT:SOUND8,0:RETURN
1890 SOUND1,1:SOUND8,15:FORJ=0TO30:SDUND
  1,1+J¥3:SOUNDØ,J:NEXT:SOUND8,Ø:SOUND1,Ø:
  1900 FORK=0TO2:SOUND8.15-K*3:FORI=0TO10:
 SOUNDO, 1-20:FORJ=0TO9:NEXT:NEXT:NEXT:SOUNDB, 0:RETURN
1910 SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND8,15:SOUND9,
1910 SOUND1.1:SDUND3.1:SDUND8.15:SOUND9.
15:FORI=0TO30:SOUND0.200-1+6:SOUND2.200-
1+6-4:NEXT:SOUND12.50:SDUND13.1:SOUND8.0:SOUND9.0:SOUND9.0:SOUND13.1:SOUND8.0:SOUND9.0:SOUND13.0:SOUND13.0:SOUND9.0:SOUND13.0:ETURN
1920 SOUND18.15:FOR1=1TO5:SOUND8.15-J-3*2:FORI=0TO3:SOUND0.1+40+J+20:PUTSPRITE1.VAL("&h"+MID$("F0540",J,1)):FORK-0TO30:N
EXT:NEXT:NEXT:SOUND8.0:RETURN
1930 SOUND13.1:SOUND8.10:SOUND0.31:SOUND12.100:SOUND13.1:SOUND0.31:SOUND12.100:SOUND13.1:SOUND0.31:SOUND12.100:SOUND13.1:SOUND0.31:SOUND12.100:SOUND3.1:SOUND0.31:SOUND12.100:SOUND3.1:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.31:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.32:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.33:SOUND3.3
```

0111000:RETURN 1940 ' PLAYER & MONSTER DATA

1980 DATA 80C04040606020303018332C070300 2060 DATA 0000000E1D2B317872612080E07038 180000067FEE1866F3944BB6EC6B140B06 2080 DATA 0C1E2B1A1108010F1F3F7C733F1E00 0001030106133AF9FDF08F7FFEC1020001 2090 DATA 34C23FC73BFFDFF7F87EBFC7E14385 05A078349C96A68C00000000C0C0A02010 2100 DATA 80C060D0ECF3FD413A72F5ED6C1D79 371E010619860954838A85A691D64BA28B 2110 DATA 00E498B64228F000C040E22AD421DA 600001020E1C3C18546C78EAD4F4E8D0A0 2120 DATA 1805020100020800002E2F6FF583C5 6A9D62BD1EC7BB7C7DS9E67F39C2D82E23 2130 DATA B9036BB9542DD925D9749BCBAAAS1B 624000800080000C102BCB000F0F8E450 2140 DATA E07C3F1C231807007F8B3642478A16 26186040C44EB14F9FBF77FBDCE3EFDF9F 2150 DATA 814F7E7D5DEAE0EDFBFAF1FBFDDEA F2EF9F7F9C63DE88437C82BDBE7FBFRF5D 2160 DATA 36363A7566CBE5C2AA050001000000 00DAC1CBC040A0E060BDA0701090400000 2170 DATA EAE8492470605051040807160E1617 0DBD8876F3050001F12DFD381818170EFD 2180 DATA FEFFFF07F800F887E01886E138CCE6 F300C0F0C8000000008884402090C0201008 2190 DATA F0F0F0FBFEFE3EBEDFDCAAAA48C480 00884460209088080804840400000000000 2200 DATA 0806010000000000000000106000000 00A37CA0040C18183060C0800000000000 2210 DATA 000000B7B7B7B7B7B7B7B7B7B70000 2220 DATA 000000FCFEFFFFFFFFFFFFFFDFCF0000 2230 DATA 000000F9FBFBE3FBF8FBE3FBF90000 2240 DATA 0000007D7D7D7D7D7D7D7D7D7D7D0000 2250 DATA 80C0C0E0E0707038191D0C0703041F 2270 '++579- 7"-9 2280 DATA ',0000400004200000,a,3C6E5E7E7 2290 DATA p.3C42A995AD9D423C,1,7E818D819 2300 DATA i, C3662C18B566C3A5, (, 66242442F 2310 DATA q,03474E5C3850EEC0,x,20303C302 0202070 2320 DATA y,000000FE7C381000,z,0010387CF E0000000 2330 DATA *.181818FFFF181818.*.001818245 A180024 2340 DATA #.00185A2418180042



DELVINDUS FINELYGIA

MSX 2/2+RAM32K by TPM, GO SOFT WORKS

▶遊び方は41ページ

テープコーザー

まず、リスト1を打ちこんで セーブする。このときリスト 1 の行180の「RUN"DLVIN DUS. B"」を「CLOAD」と 書きかえること。次にリスト2 を打ちこんでつづけてテープに セーブする。

遊ぶときはリスト] を読みこ んで実行。しばらくするともう] つのプログラムを読みこむの で、読み終わったらRUNでゲ 一ムが始まる。

ファイル解説

DI VINDUS, FDX..... マシン語プログラム、USR関 数、各種データ設定。メインプ ログラム起動

DLVINDUS. B......ゲー

プログラマから

ひとこと

ムのメインプログラム D. DT……セーブデータ。セ

ーブするとできる 以下、"DLVINDUS.B"

変数の意味

あくま

についての説明です。

M(n).....HP

M(n+5).....ほのお

M(n+10)みず

M(n+15).....5

F(n)……0=フリー、1=任 務あり、2=他の建物の任務、

3=実行中

Ⅰ(□)……装備品番号

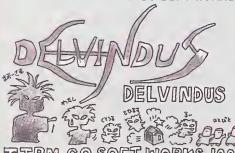
T(□)·······目標建物

S(n)......任務番号

L(□)······現攻擊力

□(□)······ () =異常なし、) =

ゲームとは知的な遊びであり、ボーと遊べるのではゲームではないと、F FIVをウェイト 1 で通して解いた私は思うのであーる。で、デルビンダス です。作るキッカケは、民衆をおそう立場、建物ガンガンやって人がキャ 一と逃げて、ヘッヘッへとニヒルに笑う悪魔とゆーのをロールプレイでき たらなと思ったことからでした。たとえあなたの倫理観が許さずとも、や る以上はなりきって「ホレ行け~ぬはは愚民ども(?)め」と遊んで下さい。 今回はゲーム性と自分のイメージとの兼ね合いがムズかしく、ゲームシス テムは二転三転、コマンドウィンドは直前になって擬似マウスシステムに 変更したり大変でした。内容も変貌しまくりで、逃げまどう人はどこへや ら、なんかパズルになってます。困ったものです。今回もスクリーン1で こだわってみました。貧弱だけど味があるでしょう? MSXで作るなら MSXの特性を生かさなくちゃ意味ないもんねー。では次作にて/ PS MADテープに凝ってます。TPM.CO SOFT WORKS 東京・25歳



TPM. CO SOFT WORKS 1992 MSX 32Kに対応! 研究不及PG属パズル! 系屬に任務を与之同時象行

させる状態や 運物クリック等の前新なシステム(言労はは…)。旅をする見者! をどなど。 ご意見ご底想 お待ちしております。(希望者には、哈頂料をせいあげます。)

異常あり

□ / (□)……売買物品の値段

A(n)……売買物品の番号

E(□)……売買物品の数

円(□)······任務状況(- 1 = 成 功、-2=失敗、[以上=継続]

X\$ ······・現在のアイテム

FO······入れる村の上限番号

村

N\$([]) ······" 兵王呪人/祈娘" N\$(n)·······"HXYNAE人 構成~"(H=建物の耐久力、X Y=建物の位置、N=建物の種 類、AE=倉庫物品番号・数) NS(n+TN)……売っている もの(1バイト)・その数(1バイ h)~

N\$(TN*2+1)······村MA Pデータ

N\$(TN*2+2)·······勇者/ 神の攻撃パターン

H(□)······村復興カウンタ

TN……建物の数

GH……勇者/神のHP

丁山……規定攻撃ターン

FC……復興までの年数

FT……イベント種類(1=話 のみ、2=勇者戦闘、3=あく まふえる)

FU·····イベントカウンタ

FG……イベントことばデータ カウンタ

プログラム解説

※作者の希望により、REM文 に対応する行を省略しました。 30~170 フィールドモード

40 アイテムが多いときの処

70 村に入れないときの処理 110~140 セーブ・ロード 160~170 カーソル移動サブ

190~320 初期設定

340~450 文字表示サブ

450 WIDTH切り換え処 理

460~850 村モード

470~490 画面表示他

520 全滅判定

530 ターン=0なら強制終了 560~590 略奪品を加算して

フィールドに戻る

620 建物番号をサーチ

680 全体ウィンドウ処理

700~730 相手の装備などを 表示

740~800 任務作成

820~840 売買任務作成

870~1400 任務実行(戦闘)

870 魔王による全つぶし

880~910 建物つぶしアニメ

1000~1150 神/勇者戦闘

1160~1190 悪魔が民衆をた たく

1210~1250 売買任務実行

1270~1290 民衆の反撃

1300 実行継続フラグチェッ

1320 建物こわせ実行

1330 倉庫おそえ実行

1370~1400 任務実行状況表 示

1420~1480 アイテム使用ルー チン

1500~1820 サブルーチン群

1500 アイテム加算サブ

1510 あくま退避サブ(あく

まはらい・建物こわれる)

1520 バシッ/ 音サブ

1530~1540 コマンド選択サ

1550 民衆フラッシュ(たた かれたとき)

1560 たたく相手をサーチ

1580~1620 あくまパーティ を順にならべる

1630~1640 あくまパーティ 表示

1650 建物内の民衆表示サブ

1660 コマンドウィンドウ表 示

1680~1690 アイテムウィン ドウ

1750 ウィンドウ枠表示サブ 1760 小屋こわれる 1770 城こわれる 1780~1790 村MAP表示 1800~1810 ウィンドウと重 なるスプライトを消す 1820 各村データを読みこむ

1840~1920 エンディング 1940~2090 データ

1940~2000 ことばデータ 2010~2020 アイテムパラメ **一**夕

2060~2090 村各パラメータ

DØØØ~D3FD 曲データ

D3FE~D7FF 転送用デ ータヘッド

D8ØØ~D863 [USR 0] VRAM←→RAM転送ル ーチン。AS=USR(データ番 号):文字データの一部とMA PデータをVRAMの空きエリ ア(&H1日ØØ~)に転送し、 転送した番地をデータヘッドと してとっておき、それを使って 読み出す

D864~D897 [USR 2] フィールド表示(村マーク) D898~D8AC BGM7 ーク

[USR D8AD~DA3B

6] BGM演奏。U=USR6 (n): nは曲番号

DA3C~DAD8 音程デー

DAD9~ [USR5] フェ ードイン/アウト。U=USR 5(n): n = 0 7x - kpト、N=1 フェードイン DB6F~ [USR4] 村番 号サーチ。U=USR4(VRA M番地): 村があればその番号 を返す

DBA2~ 村のX、Yデータ DBDE~ フィールド表示 DCE8~ [USR7] 村M AP表示: U=USR7(A \$):A\$はMAPデータ DD9B~DDC1 [USR

1] 文字表示。A\$=USR1 (AS): 1文字ずらしたデータ

を返す

DDC2~DE3F [USR 9] POKE·VPOKE兼用。 メモリの&HDE3Fの内容 が=1のときVRAMに、0の ときRAMに対して書きこみ。 U=USR9(n)。nで書きこ み開始番地指定、AS=USR 9(A\$)で16進数データを書き こむ

[USR3] +-Ø156~ 入力クリア (Orc)

リスト1

DLVINDUS.FDX

10 CLEAR 3200, & HD0000: DEFINTA-Z: KEYOFF: PO KE &HF3C4,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN1,2,0:WI

DH22:COLORTS.0.0 %:E\$=CHR5(27)+*7"

28 A=&HDDC2:FORT=0T01:READ AS:FOR I=1 TO LEN(A\$)*2:POKE A.VAL("&H"+MIDS(A\$.I*2-1 .2)):A=A+1:REXT.NEXT

30 DEFUSR9=&HDDC2:A=USR9(&HD7FC):FORI=1T

023:V=0:GOSUB 190:NEXT:A=USR9(&HF39A):V= 0:GOSU8 190

40 FOR 1-528 TO 728:A=VPEEK(I):VPOKE I.(
AAND192)+(AAND31)*2:NEXT
50 FOR I=1 TO 16:READ NS.C:N=ASC(NS)*8:V
POKE 2048+N*64.C:VPOKE 2071.224:A=USR9(N

):V=1:GOSU8 190:NEXT 60 FOR I=4 TO 11:VPOKE 2048+I,224:NEXT:V PDKE 1776,72

A=USR9(&H3DAØ):V=1:FOR I=1 TO 19:GOSU B 190:NEXT

B 198:NEX1 80 VDP(1)=99:FORI=8TO7:PUTSPRITE 28+1,(6 5+(IAND3)*32:45-(I)3)*32).1.56+1:NEXT:PR INTES". TPM.CO SOFT WORKS 1992"E\$"%&DELV INDUS"

128 AS=USR6("/AD+BA8CEGJIGE-GEE-E-+ECEGI
JGECGEBAB-8-+BA8A8ABCEG-JGG-G-I+HGIJD----JJ+IHIJE---IJEBJEJ+IG----E-ID-----JJSEBK-C8C-E--"): 'VILLAGE
138 AS=USR6("/SPID--B---+KJØKLKLDLKJG----+
KJØKLKLDLKJG----+KJØKLKLDLKJG----+
KJØKLKLDLKJG----+CC-EFEF-FECC--CAA-S
-CC--DGGIIJJKKLMMNNOOPPQRR7SZRGAS-BZ
VR07ZRVR0ZR¥TZJUXU00AVZH08VNNNB/"): 'F

"RETAIL TO THE RESERVE THE RES -BaOP'RS-.5X--XX--XBX----SRO/");'DEVII 158 88="XIXFPTOTNTVQNOd0cQRNLNTOCO":AS=B \$+*0_0d002UPPP0":AS=USR6("?,"+As+AS+AS+A \$+8S+"_0d0----UPPU---8UPPP8XTPTOTNT-X5-8"):AS="JI+HG--GG-IG+FE-O-E-GIJ-39-8JI+H

-GG-JIG-168 BS=USR6("?a6-03-0"+AS+"D-DEFEG-a9-0J 1+HG--GG-IG+FE-C-E-GIJ--I-G-L-----+LKJ 3-0-+LKJ--JJKLKJ--G-E--8A------+ 178 AS=USR6("/Sa6-03-0"+AS+"D-DEFEG-a9-0

"+A\$+"d-d-F-G-@9-ØGFE--EE-GF+FE--+FECEFG I---G-F-L3-ØJI+HG-L-C---+FEFGIJL-#) 180 FOR I=0 TO 427:READ AS:AS=USR(AS):NE XT:RUN"DLVINDUS.8"

190 READ AS: POKE &HDE3F . V: AS = USR9 (AS): RE

TURN --- BOOT MACHINE 210 DATA 3A63F62AF8F7FE02285846235E23562 A3DDEC51A13FE470600382420081A13D62E47AF1 829E5212BDED6484F0600097EE1C104C51816060 1070707074F1A13D630FE0A3802D607C840

220 DATA 28E88106014F3A3FDEB779200477231

805C04D00237910E014F3A570E0179200471725 5060809102021233E7EC9C0E1E5FE 230 '---- MACHINE DATA 240 DATA 0018FCD73A63F62AF8F7Y0228274EF5 ER56D52AYD75ER56E8L00XNAFY4D00RE82828722 B7322YD7D1W79B7C8C35C002911FCD7E8AFED

250 DATA 525ER56061F5XE8HFF00C5V5900C1WX AFED81SY91325EF5W225FF5025F522F8F7313263 F6UVDEDBL1D11A4D8C51A13YP4F1A1338146F 260 DATA 260079E61F4FL182929292929NS76V4 D08C10DFUGJFCD3HF33A63F6Y02C241D909F6D1 5DD9HK003AA9D8873AF8F7F15872874ED8671 270 DATA SC3329FFD05AD922A0FD32A9D87A87F

2FBD832ACD85Ø71E31V93ØØSM1EØFV93ØØSL1E17 V93ØØ1844283AQFCD35714S2FLFFED8915PF9 280 DATA RRTD630R3268D92298D8229AD8S2E0E FFED81229FD822A1D8AF329CD832A3D832A8D8S0 232A7D8F8UE8EDB00A9D83600F8U2AF8F7L00 290 DATA 4ER5ER562AAAD8AFED42R22AAD8E8ED

BØEBUV62D9G3QA6D834TYJD8DDQ9FD836Ø0QA7D8 T3CE6177QA8D8PJAF77185ØTB728ØE3DPØ2SH 300 DATA 771 02DD098D828400ACD8TYHSM28PT8 7281ASMV96003DYM300AS071E38V9300SH775FSM V9300SN57V96003D8730HAF5F7AV93003CY08

310 DATA 38EDULHC5DD6E02DD66ITY2D28TY403 030Y3030MDD6E00D066H18E8DDTJ87P0FTD62EDD 77JRDD75KDD74L18D63DDD77JR28CFDD6EKDD 320 DATA 66L18C7TD640E86F260029H7DDANC1C 5D5KSØA2803AACD8YHSNP18SØØ5E1C1CV93ØØ3CR 5EV93ØØ281EØFSMV93ØØSN1EØFV93ØØD6M875E

330 DATA V93003CR5EV9300M1E0FRTY2C30LRD6 2832ABD8DD7502DD741HF99FDDNC1J78YIC2D3D9 UG0680071807F0087008F00A000AA00884008E 340 DATA 0000006300FD0000DH53H7DHACHC5HFD H18023B028102A702FA0257IC01F9136J76JHKF4 K5D02E0H6BH40H1DH2EHQ000A11G0C5HP00XD5 350 DATA C51178D8V593AF8F7B7P2FQG011000A

L4@C5XD5HP@@C5115EF5V59@@C1D1D5C5Q5EF5V5 C@@C1D1WNE8NEBC1ODFDDQ68DB18JDDQ67D8L 360 DATA JC5L40Q000A11G0C5HP00XD5C5115EF 5V5900L0Q5EF5TDDA60077RTDDA6H77ROF2C1D1D 50505EF5V5C00C1010WEBME8C10CC3AF8F787 370 DATA 28LDDRDDR18JDD28DD28C108ØUG155A A55AAFFFFFF2AF8F77DE61F4F7C0618LK1FC81D0 F811A2D8L1E1AE61F13B9P8F1A13BDP08S1F9Ø 388 DATA 6F260022F8F7U13OE72E0018F3N187K

NMØCMØ7MØENKØAØ7ØAINØCØ1KJØFKIINHJØFØFØD 08ØE12MM12N121214160A18I140F1CM18O0214 390 DATA 19111D151A111115DCQ0018LD3C51A1 347E63F4F78LABE6C0B7PJLD1180EY40PJLD018L Y80P02L7878L000CC5V5600C1NC10D2U1F4302 400 DATA 40C381L41N4081H40C581H800042J41

I418148C281C2800881418840J8840J4882C183C 18243J42K4088C184C18240L42L4080C284C0 410 DATA 8148L408040H48I4188C383C0804882 40142004080024083C088746H40H4080J81H89418 3J41J804002804184448118040800240074182

3J41J88408288418444851180408888248876182 428 DATA 4144181M42K4185624188M40888448K40 82488818887453K49824182481420844182420240 K488042C348K8144M4382C1411K81488042188 438 DATA K4182C10785411428241C2N83411488 248024213488240281F2AF8F746R5ER561A13064 63299DDAF8298DD3297DD08818KC51A130638 448 DATA 4FCB2FC82FE6Y3C329ADD79E6873C47

DAIA #FGBZFGBZFGBTGGSZAADUTYEGBTGGG CS3A9ADD4FYNPELSH3298DD79YFPTTXCSHEGFFNC1 V4A88WT7928JYTAPJ0EC7182479YNPO3A98DD 450 DATA B7288A3A97DDB728J0E7A180FXC5Q91 DDBDCB29L80NTC14FW79V4D08RSA99DD4F7DE61F DUBDICE29LBUNIC14FW/9V4DBUNSAY9D04F/DE5|F B93814C5PP60MC17D6E6B6F3A97D04F5H9132 460 DATA 97DDC108CC1KC202DDUP0078D079ABG 22AFBF746R5ER5605EF522F8F778R753434R74R1 AY8138L3CY90PH3C7713RDF0U

470 DATA 00D89BDD64D856016FD8D9DAADD8E8D

C5A47C2DD - CHR DATA 480

498 DATA -- 224,60TC3BDC3FFYEEEDFBEAEAFBF A831F306F6F707F7F7A7AFF7A7AF7F7BF1F7BBB8 FFBFF0BDFF8FFBFF5F535HG00995E0FFF7DFFA7F C060PP60E0E3YE0F087898F8FEFB7D838YFB89F TAB175F7DFFF7TFCL@F1F3F7F3F4E727C5F577 77F1F070003A3AT5AT6EG3P7217C0

500 DATA 9,176,5F5FDEFDFCFDFC1DXYFFEFYEF E3D42953AFFFYF88FFFYF8F9797F7F7DFF4FFFF FFD7DFFF10080E0804874E49C7CECACBCF0C0G08 18164-x-192-F77F0FF0FF8YBF183CTY3CTY3CD 9E3F7C1E3F7C1E3 51B DATA E.229-79868F1128E32E1014004108 0012008-4-236-EE00BBBBBBBBBBEEEEG7EDDE1DC339

08820282020202020200FCL020202020200FFG4 530 DATA h.177,G207K0FIG2C0C0C0C000107M1 7K373300C0E038D040C080P606660676567F3G0E 000E060E0C0020A070007K575380A0E000E060CA

540 DATA 1,48,J0D1618I07000EP70E818C0E00 060777836H0F1F1F3FE0D8DCME0F8F89CM2D7675 4E00L0F2C6EDEC0F000E070 550 DATA p,144.J76780007001C00S60DC0CC00

070007AF7F3JC30E1CS5EEFC7PC370387C34486D 763510F0058846CDECC88E000021A3CT7C56T00 560 DATA ",176,22FA26P27250733C0E0E030D0 50C080G0K0007K07IJ1F44JC440C686,J.224,G1 6090906000,.,224,61546444280284400 570 DATA %,224,7848788808102000080808502

0500000000000008080810E000.I.224.70PPPPP700 0.T.224.F8PPPPP00.Y.224.888850PPPP00 580 DATA G90C9CYFFFFG=E0.G6808080808080E0F 8FFG6IIII0F3FFFFF

590 DATA 0238636FFFCC337C736F4F1FMG18633 81CCDE478B8C7CB8D2CE9CG1.MQ428C988C38434 5M440MG182P914C12412924JC892418814G8 648 DATA MICIESC38706000F.GBH02P46L07E3 809190370000F0E07C7R1A3A2E0C6R4C8C60G3 8.K8F1F0F1FM1803C7F7F7F070FL40C0F0E0E 8G178F8F8F6F0F07838

610 DATA 070C07G00F0A0F07G1000020080C080 G08ECECE80G38000,G20FG20D1E1D0707G10EJJ8 040G01A7DFFCF47E0G0.ILI001C6C7IHG5C060C0 00E0A6E6E0C0G5.00E04040JMM8CC0FBED767874

10780870202011876FDFAE76E0E0F0 620 DATA 690851733336810F3C8989DF.640F38 6008808889889FF64E01860M18BDD898FF.64H6 63C3C387C6E7F6DE081C780C0880808CF95D4E4E .68J0CMCCC6C6G6071C3870E0D0888F

630 DATA 6307YG;DD9939S07IHG7,8DA7E3IG0C 0F00FG2HG09199191911III070E0C1830E0G0,CE C6C0C0808E99G79DF9G2CEF8G6,CC9CF0G0H1FFCG6L0E1C3870E0C0G7

640 '- 7"3だん 650 DATA "",っきほ、°つめね、ほし!、えもぴっか。ほさ°!、*、えお ぬおつ°うほすわ「、もきせいつびょおち!、いよつ、てごろ、もむり、すごわびつ、 てついさぜし」、*。なわかさゃいらゅい!。*。さつょけいたゃいつつし。*。なわかさょの** あ、「

さよの"み、" 668 DATA はてはンて、おン。"きま、●おおくン。! パスになわ、やいされ ・おままむこお、おまごほ、えめあ、ほえい、ゆいつンし「、他いつし「、おンおほし 「、て本いのとさつンし「、。" キコか。! 、みょはて、みし 678 '— もらのはなし

680 DATA Hなえせろるつありねつつ°しくつきるてねけてつっし「DSK?, ああつわか°つせいつっし!,いさおン け ●いわ°つせいつっし!,せわたゃいすわ

718 DATA 3.32者の本りおかっち 大ぼうでたり [@・兄しげのコンガ たま「ウゼネつスほうの ろさかやネオかでうさの 3 つったよと「切ののり・1の おねょつあり」、ポンポい、おっぱま」つ本り!、ままちったおうびらせせま[®]つ!、う さの 100的かわつなモビルおちしか「となす」。つおよと「ひののり! 728 '-- EVENT

728 DATA __UE® えいとてンズ におしておってゆょ。 せいついし「「 の はおえせ みおよ。、、この めい つンがく。、「ら 748 DATA [こぼっつみるお」 ってなっちー「%ン&?、「の でいる。「のほおょってはなっち」、「いない」、「の は、こ、からっな、」、「200 さつぶ。「のほおょっな"」、「の は、こ、からっな、」、「200



むつJ,いせちかぁ~!,ときンらっあ●のさンむ°!Eたおゆるとあ!・d,さンぉほ もつ」、いせちかホー!、ときシケっ多のおとなっ! これからとお!・d、さシャはしかと!・e.。 しおうなさ。! 6 日12

778 DATA にの かっなかお。 、 「の もほねとおりとおきみよな みおょ。 、 「の はまはてか っなかか。 、 「・H・はまはてゆっしくゃくるのシスで とさきされ! DE、、 ? DE、とせいとちさよか! QH・ふ? DE、たらいてンああ「っえきり」、「、はてさったのでしなかなりをつから、ほか」であ!・d。さか!、「・G さか。」・「」」 にはてきったので りのはくシーチョのシよわしとろりまや しじっちじっち 780 QATA [おンえいさンφねEºわこき●あよあころº゚,[な ちくほろこ る。 みしむおうちゃ、こまがわ たちわおシコンク a たおわりまごきへわびごち ンEすょたころ。、、にな とおほおンコンかつ」まとまなみおよ。、 790 DATA [b・Dらょうよう][の めいとおほろるさ。中いコンし「D[。 (グB DATA LBIDALAKALD) めいとおいっと ついコンピッしょ かいのとしれてもからをよっようカメネットしり ハースキ・ボラト DE こさけ 寄せンよ! ぴンたわなうっも?!・ハンもあっま?」とすンとか °ン、・5ミうなめ きンよつあ?!・d。からのがフセーょちーなあ?!・C.がごぼわけけなの、H°ン 、いょひH、いわいむで、61822 。たてのとさつあ。!・f。[こわー。。 あたぉ%ン&!・f。さょさょ!・f。[こわ」 」けわとてけつンぬたぉ%ン&!・22012 830 DATA [,もてつもなおり、DH。かしつおるとあゆい けょせらっ かほさゅいに、きついきついぬつおり!、しけつあおはつか!、d,えけしとょ!,H.しつ よてぬつとこまで、110202 840 DATA [おンびぬなねらせはンろ°、,[, H.とわて スゆあつンろ°
'`DH.は°めむつり`DE.°しく°わ°ンおよえるあ●ゆけすゆ!De.°し **りねの こてさつていすンわねけて「えるあるめてむりとてンEくンヘンきねしりけてつ** ンし「P[.とっなあー?? 858 DATA eて めむつほし・eなののンほる。・せと。なの おわくあとあ! ・e、おおくーとあて ヤーてのさンがおおン!・e、るあのもよわせン「EH、たっょ 「「10112 860 QATA Eおり_2ほねされなみおよっ、「Eおり ひつかきおおとせねうつ あ° ',[おン°°おあなせとうつ」くあくわたおすかン●Eさつあ°a,[の きゃょ の*ちをつきほよ。**
870 DATA EEEEEあほろさか]の* えころ」のではさか [の きわ*)
「EEきかいはまた。」するかりなすするかの ほき てきシュネスきも っきおり と
ものかれてからほたかせつか。シュきよる大やな事 つかしませる。
その**の***これにとこばの はい 大きもるからせつきゃきはていい しのまさ
きのかやちちいくがる。」が、たいなにまた。「うれき。**) ちかははいや
大きょ。**とてるい、「
880 DATA 【ではか。**のよっあが!DH・!_こほ!!Q[・・カ?D[・たょ」からはお、「ってみょくとかな、「たこかはきずうちま。**) にのって
のよっな」。**のよっな「カスキ」に、「とかい!
890 DATA [、いよ、「D[・おりま。**で表かいとか、「D[・ほ。**かち
」つ、おとよしつえばらや **えつもか、「ほ」のもか、し、びか、ほ」のよりは、「し、このよともちゃ。」「あれる
ってまかした。」、「DH・「0・人できるできないとか、「DI・ほ」のようせ)」
「こまり」、「D」、「0・しゃくなっまり。「、このおともちゃ。」「あれる
うるのずわななと、「・112020202202 のでちさつさほょ°a リスト2 DLVINDUS.B 10 GOTO 180 FIELD 30 FX=0:I=(FT=2):FT=0:FG=FG-I:FU=FU-I:MF =MF+(MF=-1 AND FU=32):SOUND 7:184:POKE C F,1:U=USR6(2)+USR5(0)+USR2(0):U=USR5(1): 40 MO=0:IF LEN(X\$)>28 THEN A\$=U\$(47+P):P=1:GOSUB350:GOSUB1430:GOTO 40 50 U=USR2(0):PRINTG\$"#) x" 00 SF=1:X-XX;Y=YY:60SUB 160:XX=X:YY=Y
70 SF=0:IF J>F0 THEN U=USR6(255):F0R I=0
T0 15:SOUND 6.31-1+2:VPDKE 2074,229+(IM
004<2)*5:NEXT:GOTO60 80 IF J>1 THEN 460 90 IF J=0 THEN GOSU8 1420:GOTD 50 100 '---- RECORD 100 '--- RECORD 110 IF MF=-2 THEN FT=3:FG=132:GH=13:GOTO 120 AS="_.となお中いお?E もむりE かれきしりE かねきゃてらっしし ":LL=3:GOSUB 340:SS=K-1:AS=US(13+K)+"E も ょの~もむりE もょつめよい":LL=2:ON-(K>1)GDSUB340:ON 1-SS*(K=2) GOTO 50,140 130 OPEN"D.DT"FORINPUTA5#1:INPUT#1,G!,HC ,AM,FU,FG,FO,FK,MF:FOR I=0 TO 78:J=I\(\)15: INPUT\(\)17: 150 '-- MOUSE TOO HOUSE 160 S=STICK(0):X=X-((S+1)*3=1)+(S*3=2):Y =Y-((S-1)*3=1)-((SAND7)<3)*(S>0):X=X AND 63:Y=Y AND 63 170 A=X*2:B=Y*2:U=6144+A+B*32:I=VPEEK(U) 190 DEFINTA-Z 66

75.0 DATA [おシ[°]たゆょ[°] aおシ、ほたおシあつシさゅい「,羊,H.ふシちど[Eつシさゅいお、?D[。えるなのおまこほ おシちあつおりわ[°]シ!Eさわつシ

めあかおうるりねこ!;〔のろよぇつあり!;°つ●びらほろさつあり!;°つつンd! ;H.てシいするかおうりわつシさずいぬ~「;00211

760 QATA か°れまごかつンしけン本Eひっか●いょつりで、「おンぴっかも● Eこおンさつあ°、「し」「おンeてめむつ」E「、いょつとあさシおとまおぇ!、め

おわけさつさつま。おしび 958 DATA がさったいとは、われまさ、かまはて、おま、かていさ、けちさ°° つめた。、やいさか、コーラ低りか一きせきせと くシールシュサンド、やいされ、より 表はう、もよつりろく?もむれるひれ のシょわし ろうーボメド、やいされ、けかと めわのしま付わっては『ローコつもちゃホーウァンド、やいされ、せいせいでわさか。 ラガンのEてシいねつシボッと わけ 『シー「Eせいせい」 へんの "— MAP DATA" 960 '-- MAP DATA 970 DATA @@M.ACBFMFQQ.@GACM?.M@N@..N70R 7U4VA37Z213DZ81^C1AIXHC4BXA70B7.0 980 QATA abababw.agBBSF0`,aCCAMH.alCGMHD Q.SawaVa...N771Q0SSRHT3SHBR2SMP1aCaHCab1 UISAWAWA: //IUBSERHISSHERZSHETIACAHCAAH DICHITAKATASHAMCH4.00 990 DATA BBBLAF.ADACMUX¥.ABDDM?.AAFEOD. FB...M4D71RHB6HBHBHB3BHBXBHBH22IA HBJX28HBIGHA8BHXHBDJ3HBAHBH8BHCK18OT.00 1000 DATA WVƏM,GAAƏMHBBG,BDIDM?,CIDA^HD,,SDwDVD,N1U6W4awP3awPA1aFDB0amTa0aJXIDA _18X38XSXUJaRZS11aDZR13AXA811.00122 1010 DATA MAFAGL.A8GAM78BM.AFBCM7.GAEDM7 .KEECH+...La.GA74074T7A1CQ1G110D0XGG331 _18¥aX1Q5Ca2R4GY581.0 1020 DATA aaaaaaas, AECFAA`, aDA?MN, L7775S5 V4EQ3ED1Jaxpa4axA2, 0 1030 DATA @@@S@FV.ABAFM? ' *, AHDFLHDDQQ, @ DGFM?,,,,D1R0P70SaR5DBaaT2DDV0DDQCP0WRaR
araread0rarc00aQBaV1DcUa1aPcaQ8566,2110 1040 QATA ABADAAD,AHABQHBBGB,AFAAOED,AL8 BMH`,QBTB,,,N5U5WP4GAA0A_ZM_0N12MXB4LXA7 1050 DATA ⊇⊇@M⊇G,ACBFM?\$S¥¥,AEBDM?Q,AGBG 1H..., YOOOH10DL4GBKQJS_AHRH3GGB15DBBH4WT
JAHX4GD0L771L5.0
1868 DATA HBBHBF.BBBDMYQQX¥¥¥.ACCFGDQ0...
.V72S77WP78CCV2AXFWRBZDBWPBALFWP1XGAWP1X 0EWR1X2WV04WT70GD4,0 1070 DATA MB.DG00XBDDDGG.0EEFM?,.WDSD.Q2 R74T72SA4H4SA4XI2CFXHXH1_EHXH2EHXHXL4BMX I6KXHXI72L1.0 1080 DATA DADT, AC? DBBGGG . DGACE?D . DJAGM? MHNHDD,,T71V73WQ72G@2GB1J1JA_^@MB1C5N76 090 DATA ABDDDDQ, AE?DIGB8BG, DCCAM? '.DIF FM?,,,,V77500M7772E770ZA1D71BX03SC40Z0TA E\$=STRING\$(2,29)+CHR\$(31):F\$=STRING\$ 24.29)+CHR\$(31):65:CHR\$(27)+"Y"
210 DIM S\$(27):6(13).C(5).A(5).E(5).M(7)
8).D(5).S(5).N\$(20).U\$(55).A\$(6).C\$(9).V\$
\$(30).WW\$(47).F(9).J(29).V(24).P\$(32).H(40), 1(5), 1(5) 220 DEFFNR(I)=ASC(MID\$(N\$(N)+"<",I,1)+"
")-63:DEFFNT(I)=ASC(MID\$(N\$,I-(I<1)*2,1)
+"?")-63:DEFFNP(I)=ASC(MID\$(P\$(J),I,1))-78: DEFENI (I) = ASC (MIDS (LB\$, FU*2+I+1,1))-6 230 DEFFNW(I)=VAL(MID\$(M\$,I,1)) 240 AS="xxxx";AS(0)="95"+ES+"51";AS(1)="
tt"+ES+"xxx";AS(2)="-147"+FS+"7975"+FS+"1
h")+"+FS+"x970";AS(3)="xxxx"+FS+"tttt"+FS +AS+FS+AS 250 RESTORE1930:FDRI=1TD55:READ U\$(I):NE XT:FORI=1T027:READS\$(I):NEXT:FOR I=1 TO 44:WW\$(I)=USR1(USR(I+139)):NEXT 260 RESTORE 2010: FOR I=1 TO 31: READ P\$(I 1 · NEYT):NEXT
270 FOR I=1 TD 20:J(I+9)=VAL("&H"+MIOS("
3704680846012FFCAEAE",I,1)):NEXT
280 FOR I=0 TD 8:CS(I)=MIDS(" lmnoy#hhi
ibDjkbc",IM=2+1,2):MEXT
ebc ".I*=2+1,2):NEXT
280 N=A-COUNTING bbc ",I*2+1,2):NtA:
290 N=0:GOSUB 1820
300 FOR I=1 TD 5:M(I)=9:L(I)=1:I(I)=1:D(I)=1:20:FOR T=1 TO 4:M(T*5+I)=9+18*(I)2
AND T=6-I):NEXT:NEXT:G!=0:X\$="MH":AM=2: 310 XX=19:YY=6:FF=1:CF=&HD8AC:LO\$="AABAC AECGAHDFALAFCHAJAMAICKAEACABADANCFABADAP ARDUCQCVAWDSANAFAAA?A":FU=0:FG=46:F0=2:F K=0:MF=0:VPOKE 2384,208.VDP(1)=98.WIDTH3 350 FF=0 360 L=0:IF A\$="" THEN RETURN

900 DATA [.と」とわっしょつ!DE・せわとわ くコーみさしおぬーゆ「き

せくシー・ショをせくシー「D」。いりさあ!女でとさき者・のシょうれ!DT。ぴンち ぴンち、「D」。こう H°た中」なわみけいきれいついっぷ「D」。せわくあくわー あおさえをぴった●~とく」けるおよめ ろさなちおうつへさあ「DH°た。のぇ!!

920 DATA けあさ,はてからへいたゃい,かさわもら,きさこうさねくわ,こよ

さきはつわちりかシ、えていうきりい えね、っきほのよお、っわずつわへいたゅい、とほらわもら、ちゅきつっわさわねくわ、のけへいるわちりかシ、えさいおこわねえね、な

930 DATA っきほきわほわさンャい、はちさンわほりもか、もこあったわさょへ **~,きさつよねはめね,へねえねみかつ,っきほもきせい,おわせいまおわ,つわぬわまし**ン,~ ンあたねの~ わ・ひ きまけわ

940 DATA こおのシ・えききゅいこほ・さわけいきゃいかゅい・コンおああろ。 おンわけさンさンあ・みしむ

910

わさつわ,もきせい,もあっちくめね

1100 DATA PROEBLW, DABAM? * ', DADBHQQQD, DBF FXA,A8HGDI,,,,,M1@X@J6@X@L5XAL5AJ7X@I7@X AH7@XAI5RAJ4RX@K2SXAI2TXAL@R@Y@J3SX@I4CX ลม3.0 1110 QATA @BFTDFN,DEF@IKGGB,AAAAM?``,AD@ FM?D.,,,M0TC10V012FI11EJ0H0JC12H1JB16IAJ 60503HEH4HEI3IEH4KAH70J1,0 1120 DATA BCG1@ƏN,@EBFXABGBMEQ`,,P2O5DK2 LSL1J@UJ3HACQƏJ3ICQƏH6KƏAƏH71HCI71IAI72M 73HAI7118H72I@J72J1,2 1130 DATA CCFY.ED@@OHBBBMGBB,AHEDM?D,,CC R71HRK70HAQBH3NDAAI2DHDXDI2OHXK4JYIYI4J AOGHBL71NG,0 1140 DATA @@@M@LN,888AM?DQD¥,AE88M?QDQD, AGBEM? `¥,,,,K77K4N1@OGE_XWQ@TKD@PBKA@RN@ DRM3T1,0 1150 DATA acriabagoibmmmmg.arcglc...k75J 6M3D2Ga1_Y0P1Q1DCR1AKAD0OQ0NQ3U1,0 1160 DATA acf,aeAaJGGM,BBCAM?,BJCBM?,BaD TION DATA DEPOSIT SEGUE 6K76K74O72HFI1K2HAU@KPJØHWDJ@@@KARQIØNBD CISKAA@K7103, 1180 DATA MQ, @E@@M?DQQDDDDDGGG, N5J71L70 MXH4MZH4MXH4JYI6HXK70J71HXH70JXH7HQXH7HX AH71HYH72I71,0 1190 DATA ¥ZF[@[[,@GIDM?BBGBM,@A@BYDDQ,B TIFFC : DEJGPHO: DKJFM?* : DDABBD: PHNH: Y0:F C:P1J73L71HCH6H1IAJ4HDH2N2I5JDI0I7HBL6IB L4KDXAK2LDXCI1LGH1JGDD2HCUA: 0 LekaXxXZLUXCITICHIJGEDZYCUAN;
1280 DATA aBF¥-aCFAPHGGGM-aEBAMZQQQQ.aC
CCM?.aADDM?.FB.,,,L4Ka3MB1MC0OCJDXRHESDT
ABUAXXHXXXA1SaDUAITaEJZAZJ4L3.20
1210 DATA aCRCaDAJACAGBEAG.aGCAEGQQD,HADD
EA`,AGECM?.HEGG^H,,,,,R3U71WPPR4AVAIAB
2GUDDB1AGA0CGCJA3ABCYQ0A1a_Y01B2CZA181a1 G0C0A4C1B1@72D71E2A,001 1220 DATA @@@@F,@DAFQF,,M203ITJ1JDAI0IC XA72ICJ5L3,0 1<mark>230</mark> DATA @EF,@FEG]HMG,FZ,U2R7R4U6T2E4B@ S1D4BU1E3BU1D1X2A@U0C3X2AT@0_X2AT2B1Y3AS 3154-6312-38017A2A805623A2A1805_A2A126113A3 3155A57200BRA2-112 1240 DATA 3030EDLZ-6KADIC', 3AAGFRC¥-3BLHGJC ', RDVQMD, IC#1ZD, PSNS, R71gK7MSH4JDB0H2H8M CP3H3J2JA3011J4JA1013H7H3LA17J1H8H6L8HB1 4Kah0IAI2JCI0IAH0KCI2IaIaHBK4I0I0M2,0 1250 DATA @@@@E-@KA@[D, XSD7DDTA73ARDB@75@@DQB72@3@@PAA6F3@P]1X0]A3@PDB5[A3@DP@@ 0C2aSaB76aCG71E,11100222 1260 '-1270 ' ' QELVINDUS (A)
' TPM.CO SOFT WORKS 1992.JULY 1280 400 QQ=FF:GOSUB 1530:FF=QD:E=0:GOSU8 450 GOSUS 1750:E=1:GOSUS 450:Z=0 410 IF Z=69 THEN PRINT 420 IF Z>71 THEN PRINT USR1(USR(Z-71));

370 VPOKE 2355-209:GOSU8 1740
380 FOR II=1 TO LEN(AS):Z=ASC(MIDS(AS,II
1)):IF Z#64<>1 THEN PRINT CHRS(Z-(Z>129
)-(Z=143))::IF VPEEK(&H1AAE)<33 THEN 430

390 IF Z<>68 AND CSRLIN<21 THEN 410

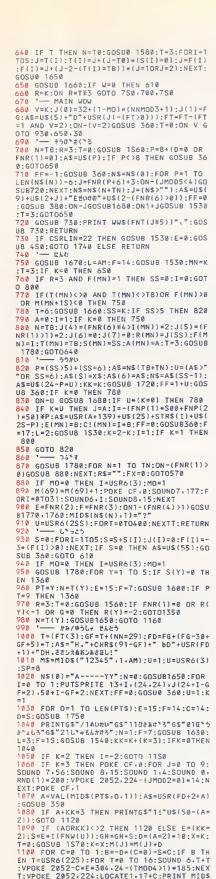
- USA3(1) 498 AS(5)="":A\$(6)="ひょけいなって"+STR\$(H(NN)-HC)+"ぬおあか?":A\$(4)="__+!ねみととょと"+STR\$(TU) +"おお つンオロコミヤ「":A\$=A\$(4-UU-(PEEK(O8+NN+2) >64)):FF=8:GOSUB 360:PT=8:X=14:Y=11:IF U THEN 30 00 T=(FT<3):GF=T+(NN=29):PT\$=N\$(TN*2+2) 500 T=0:IF GF=0 THEN PT\$=USR(FG+6):GOTO 100 510 IF PT\$>"0" AND FK<NN THEN 1000 ELSE 520 X=14:Y=11:S=0:FOR I=1 TD TN:N=I:T=0: R=3:GDSUB 1560:S=S-(D>0 AND FNR(1)>0):NE 530 TU=TU-1:IF TU=0 AND S>0 THEN AS=U\$(4 PEEK(T)OR64:FO=FO-(NN+2>FO)
570 U=USR6(1):MO=0:U=(R\$>""):A\$=U\$(46)+U \$(2+U)+U\$(FX):GOSUB350:N\$=R\$:DN-UGDSUB16 580 IF RS="" THEN 30 590 N\$=R\$:E=FNT(1):F=-FNT(2):T=1:M(30+E) =M(30+E)-F:GOSUB 1500:R\$=N\$:N\$=X\$:F=-F:T =1:GOSUB 1500:X\$=N\$:GOTO 580 610 ONT/3GOSU81780:GOSUB 160:T=-3*((I-25)#2/9-5)
620 FOR N=1 TO TN:I=(FNR(4)=1):IF ABS(FN
R(2)+.5-I-A)<1-I AND ABS(FNR(3)+.5-I-B)<
1-I THEN TB=N:N=6

430 IF FQ THEN FOR FQ=0 TD 99:NEXT 440 NEXT:IF FF<0 THEN RETURN ELSE ON FF

GOSUB 1530:FF=1:E=0 450 POKE &HF3B0,32-18*E:POKE &HF923,24-E

POKE &HF922,248*E:RETURN

=USR5(1)



(STR\$(B)+U\$(49)+U\$(53+E*C),2)

1120 T=0:GOSU81570:I=-2:IF M(J)<1 THEN 1

1110 NEXT

```
1130 IF GH>0 THEN NEXT:GOTO 1030
1140 VPOKE 2352.208:U=USR6(1):I=(GF=0ANDFT=4):AM=AM-I:A$=CHR$(91-GF)+"・えき・!D"+U
FIF4J:AMFAMM-IAN=GNK%(VI-GF)+****ZZ*!D*+U

SR(FD+S)+U$(-I**O):GOSUB 360:I=(FT-2):FG=

FG-I*7:FT=-FT*(I=0):FU=FU-I:I=-1:MF=(GF=

-2)DRMF:IF FK<NN THEN FK=NN

1150 0=99:NEXT:VPOKE 23S2·208:ON1+(MF=-2)

*I GOTO 30:18&0:30:'- *<*z-5t**>=

1160 R=SP-1:A$=U$(35+R):GOSUB350:IFR>2TH
EN FOR T=0 TO 399:NEXT:GDTO 1210
1170 T=0:FORP=1TOLEN(M$):U=FNW(P):ON-(M(
U)<1)GOTO1190:FORH=1TO L(U):GOSUB 1S60:I
F P+H=2 AND W=0 THEN H=9:NEXT:P=9:NEXT:R (Y)=-2:GOTO 1270
 180 IF W THEN R=(DMOD5=3)+3-MID$(N$(N)
W(61+J)=M(61+J)-(8=0):ON-B/3GOSUB350:N=0
:ON-(B=0)GOSUB173B:N=T(Y):NEXT ELSE R(Y)
 --1:H=9:NEXT:P=9:NEXT:GOTO1350
=-1:H-9:NEXT:P-9:NEXT:GOID1550

1190 NEXT:GOSUB 1560:R(Y)=(D=0)

1200 '-- 57#u

1210 IF SP<6 THEN 1270

1220 I=1+2*(SP=7):H!=G!:G!=G!+C!*I:IF G!

<0 THEN G!=H!:R(Y)=-3:GOTO 1270

1230 E=AA:F=EE*I:K=TN+T(Y):N$=N$(K):T=1:
GOSUB 1500:N$(K)=N$:F=-F:N$=X$:T=1:GOSUB
 1500:X$=N$
        IF SP=6AND(E+10) ¥12=1THEN A=E+6*(1
2*(E>7)) ELSE IF SP=7THEN A=E:E=13 ELSE
 1250 I=INSTR(N$(0),CHR$(A+63)):IF I THEN
MIDS(NS(0),I]=CHRS(E+63):GOTO 1250
1260 '— Uz -3+**
1270 N$=NS(0):FOR P=1TOLEN(NS(N))-6:D=FN
R(P+6)+3:I=OMODS:AB=(FNT(Q¥S)<>7):AS=US(
30+(Q\S=2)):IFI=4THEN1290 ELSE T=0:GOSUB
1570:IF M(J)<1 OR I=2 THEN P=R(Y):R(Y)=P
 +(P+2)*(I<>2):A$=U$(32-AB):ON-(I=2)GOSUB
 1S10:P=99:NEXT:GOTO1300
1280 GOSUB350:N=0:S=FNR(Q\(\frac{2}{3}\))-1:N=T(Y):S=
1-S*(I=1ANDS\(\frac{6}{3}\):FOR W=1 TO-3*(Q\(\frac{2}{3}\)=M(J)-S:GOSUB 1520:E=15:F=7:N=T(Y):GOSU
B1630:NEXT ELSE R(Y) = -2:P=99:NEXT:GOTO13
a a
1290 NEXT: '--- ELE U.S.
1300 R(Y)=R(Y)+(SP>3 AND R(Y)>-1):N=T(Y)
 IF SP(4 OR R(Y)(>-1 OR FNR(1)=0 THEN 13
1310 IF SP>S THEN 13S0
1320 IF SP=5 THEN AB=0:GOSU8 1780:N=T(Y)
 :GOSUB 880:A$=U$(34):GOSU0 1510:R(Y)=-1:
GOTO -1350
 1330 IF FNR(6)>0 THEN R$=R$+MID$(N$(N),5,2):MID$(N$(N),6)="?":GOT01350
 1340 R(Y)=-2:GOTO1350
1350 POKE CF,1:SOUND 7,184:'GOTO 820
 1360 NEXTY:GOSUB 1780
1370 B$="":FORI=1TOS:J(I)=0:NEXT:E=15:F=
0:FOR Y=1 TO 5:PT=1
1380 N=Y:GOSUB 1600:IF PT=9 THEN NEXT:GO
 TO 1400
  390 F=F+D+2:I=R(PT):I=I*(I<0):B$=B$+U$(
10+I-(SP=7 AND I=-2)):IF I THEN FOR I=1
TO LEN(M$):J=VAL(MID$(M$,I,1)):F(J)=0:S(
```

0 520 1410 '--

THEN 1420

XT:D(I)=D

1530 K=1

1550 ON-(R<>2)GOSUB1S20:FOR I=1 TO 5-(B<

0):LOCATE W*2.3:PRINTC\$(-(J-(R=2))*(IMOD 2=0)):NEXT:RETURN

TF K+L=Ø THEN RETURN

ELSE 1S70 \$80 E=1S:F=0:PT=1:FOR U=1 TO 5:J(U)=0:N 1590 IF PT<6 THEN GOSUB 1600:F=F+D+2:GOT O 1590 ELSE RETURN 1608 FOR U=PT TO 5:IF T(U)=N AND J(U)=0 AND S(U)>0 THEN J(U)=1:PT=U:U=6:NEXT:GOT O 1610 ELSE NEXT:PT=9:RETURN 1610 U=PT:SP=S(U):AA=A(U):EE=E(U):C!=C!(U):MS=HEXS(U):FOR U=PT TO S:IF N=T(U) AN D SP=S(U) AND J(U)=0 AND A(U)=AA THEN MS =M\$+HEX\$(U):J(U)=1 1620 NEXT 1630 C=14:D=LEN(M\$)+1:GOSUB 1750:LOCATE 17,F:PRINT LEFT\$(\$\$(\$P+6)+"/"+WW\$(AA),13):LOCATE 19,F+1:PRINT"NM HP BRK C":FORIT 1TOD-1:T=VAL(MID\$(M\$.I.1)):GOSUB 1640:NE XT:RETURN 1648 LOCATE 16,F+I+1:AS=MIDS(" O**",1+F(
T),1)+S\$(22+T)+"/##/##/"+MID\$(" * -",1-2
*(D(T)=0),2):PRINTUSINGA\$;M(T);L(T):RETU 1650 E=1:F=1:D=4:C=(LEN(N\$(N))-6)+2:IF <1 OR FNR(1)=0 THEN RETURN ELSE GOSU0175
0:GOSUB 1800:FOR I=1 TO C\u00e82:LOCATE I*2.3</pre> :J=FNR(I+6)+3:K=(JMODS<4):PRINTC\$(-K*J¥S :NEXT:RETURN 1660 E=T¥3:F=14:C=12-T¥3:D=7:GOSUB 17S0: J=2-(T=6)*4:FOR I=0 TO J:LOCATE E+2.F+I+
1:PRINT S\$(I+T+1):SOUND9.1S:SOUND3.0:SOU ND2,99+I*4+T*10:NEXT:L=J+1:GOSUB1S30:RET 1670 E=1S:F=13:C=14:D=AM+2:GOSUB17S0:PRI NTG\$".3NM HP 8RK C":F=13:FOR T=1 TO AM:I =T:GOSUB1640:NEXT:RETURN 1680 E=14:F=0:C=1S:L=LEN(N\$)*2:D=L:GOSUB 1750:T=1:FOR I=1TO L:LOCATE 16.I:PRINT WWS(FNT(T)):LOCATE 27.1:PRINTUSING"9##"; FNT(T+1):T=T+2:NEXT 1690 GOSUB 1530:A=FNT(K+2-1):B=FNT(K+2): RETURN 1700 R=FNT(K*2-1):E=0:F=7:C=30:D=AM+3:GO SUB17SØ:GOSUB1800:LOCATE E+1,F+1:PRINTWW NEXT:RETURN 710 LOCATE 1,I+9:A\$=S\$(22+I)+"/##/## /##/##/ ":MID\$(A\$,21)=USR1(USR(I(I)+139)):PRINTUSINGA\$;M(I);M(I+S);M(I+ 1\$);M(I+10);L(I):J(I)=0:RETURN 1720 E=16:F=18:C=13:D=2:GOSUB 1750:PRINT G\$"31&〈#1#"HC+900" ከሌ"G\$"41(` ካሉጋን#"G!:RET 1730 A=FNR(J):R\$=R\$+U\$(-54*(R=2)):IF A A THEN R\$=R\$+CHR\$(A+63)+"@":RETURN FLSE RETURN 0 E=0:F=14:C=F:D=7:GOSUB 1750:E=1:GOT J)=0:NEXT:GOTO 1380 ELSE 1380 1400 A\$=U\$(-14*(B\$>""))+B\$:GOSUB 360:GOT 0 450 1750 Z=USR3(0):LOCATEE.F:PRINT"2";STRING \$\(\circ\) \(\frac{1}{2}\) \(\frac{1}2\) \(\frac{1}2\) \(\frac{1}2\) \(\frac{1 1420 U=USR2(0):GOSUB 1720 1430 N\$=X\$:L=LEN(N\$)\(\frac{1}{2}\)ON-(L\>0)GOSUB1680 RETURN 1760 FOR I=0 TO 6:FOR T=0T0400:NEXT:LOCA TE E.F:PRINTA\$(I\(\frac{2}{4}\):PUTSPRITE3,(E\(\frac{8}{4}\):F\(\frac{8}{4}\):PUTSPRITE3,(E\(\frac{8}{4}\):F\(\frac{8}{4}\):F\(\frac{8}{4}\):F\(\frac{1}\):F\(\frac{1}{4}\):F\(\frac{1}{4}\):F\(\frac{1}{4}\):F\(\frac{1}{4}\):F\(\ 1440 GOSUB1700:K=1 1450 L=AM:E=0:F=9:GOSUB 1540:I=K:IF K=0 UND8. VAL (MID\$ ("369876", I+1,1))+5:NEXT:RE 1460 IF A<13 THEN E=I(I):F=1:T=1:GOSUB15 00:I(I)=A:L(I)=A+(A-1)*(A>6 OR M(S+I)<0)
ELSE J=A:C=(M(10+I)<0):D=0:FOR T=0 TO 3 1770 FOR T=0 TO 11:FORT=0TO130:NEXT:LOCA 1770 FOR I=0 TO 11:FORT=0T0130:NEXT:LUCA TE E.F:PRINTAS(159+2):FOR T=0 TO 3:PUTSP RITE3+T.(E+8-(T)1)*12+2;F+8-2-I-(T MOD 2 =1)*12).15.VALIMID\$("43434343434348",I+1,1))*44:NEXT:SOUND 8.VALIMID\$("98422799963 ",I+1,1))*6:NEXT:RETURN 1780 FOR I=0 TO 18.VPDVE 2360-1*4.290.NE :U=T*S+I:E=M(U)+FNP(T+3)*(1-C):E=E+(E-9) *(E>9)+(E+9)*(E<-9):M(U)=E:D=DOR(E<0):NE 1470 E=A:F=-1:T=1:GOSUB1S00:GOSUB 1710:X 1780 FOR J=0 TO 10: VPOKE 2360-J*4,209:NE **N\$:SOUND 0.99
1480 ON 1-(J>0) GOTO 1420,1450
1490 '----- SUB TYPE TO TO TO THE TOTAL TO THE TOTAL THE TOTAL TO THE TOTAL TO THE TERRE (2): FERR(3): J=N +7:I= (FRR(4):1): PUTSPRITE J. (E+8.F*8+15-16*I). 12.45+I: LOCATE E.F: PRINTAS (2-I*2-16*I). 12.45+I: LOCATE E.F: PRINTAS (2-I*2-16*I). 12.45+I: LOCATE E.F: PRINTAS (2-I*2-16*I). 1500 J=0:IF E<1 THEN RETURN ELSE A\$=CHR\$
(E+63):X=INSTR(T,N\$,A\$):IF X=0 THEN N\$=N (FNR(1)-0)):NEXT:RETURN 1800 J=&H920:FOR I=1 TO TN: IF (VPEEK((VP EEK(J)*8)*32+VPEEK(J+1)*8+&H1820)-8)*24< %+A\$+CHR\$(F+63):RETURN ELSE T=X+1:IF XMO D2=1 THEN J=FNT(X+1)+F:A\$(5)=A\$+CHR\$(J+6 3):A\$(6)="":N\$=LEFT\$(N\$,X-1)+A\$(6+(J>0)) EEK(J)*8)*52+VPEEK(J+1)*8+8H1820)-8)*24< 7 THEN VPOKE J,209 1810 J=J+4:NEXT:RETURN 1820 RESTORE 2060:T=-4:TN=1:FOR I=0 TO N :T=T+TN*2+3:READ TN.GH.TU.FC:NEXT:FOR I= 0 TO TN*2+2:N\$(I)=USR(T+I+182):NEXT:N\$(I) =N\$(1)+MIO\$("V",2+(FT)1):1):KJ=(PEEK(DB) **MID\$(N\$, X+2):RETURN ELSE 1800

1510 GOSUB350:IF AB THEN RETURN ELSE FOR

I=1 TO 5:K=R(I):X=(T(I)=T(Y)AND S(I)>0)

:M(I)=(-M(I)+1)*(SP=5 OR X=0)-1:R(I)=K+(K+2)*(X AND K>-1):NEXT:RETURN 1520 SOUND 6,15:X=USR6(225):RETURN +NN*2)<32):KM=(FT)1 OR KJ):RETURN 1830 '--- ENDING 1540 Z=0:FORI=0T01:W=(L=0):PUTSPRITE7.(E *8+4-W*99,F*8+K*8-W*52).Z+14.49:Z=1-Z:S= STICK(0):K=K-(S=1)*(K>1)+(S=S)*(K<L):W=-1839 '— ENDING 1840 AS=USR(139):GOSUB 360:U=USRS(0)+USR 6(4):VPDKE 2304-208:WIDTH22:AS=USR(132): FF=0:GOSUB380:U=USR5(1):FORI=0TD1:FOR T= 0 TO 5^6:NEXTT:NEXT:U=USR5(0):CLS:U=USR5 STRIG(0): I=-(SMOD4=3)ORW:NEXT:K=K*W:RETU

1560 W=0:T=T+1:D=FNR(T+6)+3:IF D>0 THEN

J=Q*5:IF J>J(R*2+10)ANDJ<J(R*2+11) AND D MOD5<4 THEN W=T:T=T-1:RETURN ELSE 1560 E

LSE T=T-1:RETURN 1570 8(Y)=B(Y)+1:M=N:J=FNW(B(Y)):T=T-(M(

J)<1):H=(T>LEN(M\$)):IF J=0 THEN B(Y)=0:G OTO 1570 ELSE IF M(J)>0 OR H THEN RETURN

1850 M(38)=M(39):LOCATE 0.22:PRINTUSR1(U \$(17)):PRINT:FOR I=1 TO 38:PRINTSPC(13-L

EN(WW\$(I))); WW\$(I); "7"; M(30+I): FORT=0T09

1860 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 64:PRINT:RE AD A\$:LOCATE 15-LEN(A\$)\(\frac{2}{2}\).24:IF A\$\)"" TH EN FOR J=1 TO LEN(A\$):A=ASC(MID\(\frac{2}{3}\).71)
):PRINTCHR\(\frac{2}{3}\).71 NEXT
1870 FOR T=0 TO 399:NEXTT:NEXT 1870 FOR T=0 TO 399;NEXTT:NEXT
1880 T=&HD89A:IF PEEK(T)<58 OR PEEK(T+1)
<209 THEN 1880
1890 U=USR6(0);FORT=0TO3^8:NEXTT
1900 FOR I=0 TO USR6(1)+2:WIDTH22:LOCATE
0,9:A5=USR(I+179);FF=0;GOSUB380:FOR T=0
TO LEN(A\$)+99:NEXTT:NEXT

1910 FOR I=0 TO 400:T=8HDA40:J=15-I\26:P OKE T,J:POKE T+9,J:NEXT 1920 U=USR5(0):CLS:PRINTG\$*)+THE END":FO

RI=USR6(0)TOUSR5(1):I=0:NEXT:END - U\$(N)

1940 DATA けいあょめかつンし「、っちほすり「、っちほし「、羊、H1。 ちゃきさむおうなってほろ」。りじの ふかとちへつ おょっちゃりしとなけ Hぉ つあゃりり日おおおよなはかからかり、やっちかおほすりすっとに「、せいはこさつおり ひつかり、、、、、ちゃいつしがととよりはサンフいよっちかめなっしと、TE・V

Pな さもさずい」ド,となめロほすわすシュド,の日はてち,さほしおシESK?E 1ーすつわびつおあさむれ日 Q,つンいるり日中いつンしおン?E 1ーRいらちく

れE Q,--,えいこぼね はょこちくわ!

1970 DATA WX,もきせいつつびょおち!,HのよねY!なくつりH°た!, なわさつわY!EHなのかおとあ!,Iあンちひつるり!EなくつりH°た!,H°たX!,H°たX,みしむ●こよょつJかぉ-!,せいが●えせょつJ,I●けろさつJ,H ・2おょつゆーEっらおンてー,H・Zいょつ中ネ!Eろーあ つらおンて,ほえい。となきンしつきンしつもょてわさシぉ!けいもりわ さシぉ!DH・っ、

1980 DATA ギ,¥,¥,みょ● すうわむちこす。! Dらおき。シちはわの, H.K.はめち おンへつつし「Eてつるおちおょつき。つこま「,H.ほ。つへつつし

1990 DATA の%%&-'~を,%%&-'~をあたえられない,こうけ~きを がわした!,あたえた!,うけた!。^る,H。K」むあるあおンぽ° シつシしおシ「 2000 DATA むらをおそわせる,むらひとのはなしをきく,ひきあけゃる,にん むをあたえる,ようすをさく~らせる,にんむをとく,むらひとをおそえ,きしをおそえ ,むすめをさらえ,そうこをおそえ,たてものをこわせ,ものをうりにいけ,ものをかい しめろ,は°たあんをよめ,しろ,ふ^きや,のろいや,やくそうや,やと^や,りょうてい,むらのいえ,きょうかい,くとうる,"るー ",てひるす,らこ^ふ,ろうた

2010 DATA NO.NO.NP.NT.PN.RN.NO.NO.NP.NQ. NR, NS, NRONNN, NPSMNM, NPONNM, NPSNMN, NRZNNN NTNNTN,ONNZNN,NRNTNN,NVZNMN,ONNPLP,NONN ZN + NPNNNZ

2020 DATA PNNNNB, PNNNZB, NTNZNZ, ONZNNB, NO BNNN, NOHSSS, NNMNNN

2836 DATA CDKUHMCTR RS@EE,,,F@LDCDRHFM,O ONFGALLDC,LTRHB,,AX HJTRGH SNFN,,.CDUDKN OLDMS AX,RGHMX@ SNFN,SNLNN RTYTJH,..TRH MF CDUHBD,,@@=E90@M@RMHB;LNXHSN19MDOSTM D RNES , LRW-CNR RTODQ GOMCANNJ9AHSR

2040 DATA Javah OHamn, , , FQaOGSHDR , , Lamx VNQJR ENG EL-6,3 VNQJR ENG DA-1//,CTKUDG R 0876,Lalnmn PTDRS 0877,Lalnmn PTDRS HH 0878,CDUHK HM MDHSHFaa 088/,FQDX BNRKDA FTD 0880.amc.CDKUHMCTR 0881.,,OQDRDMSDC

2050 DATA ,SOL.BN RNES VNQJR ,0881,,,,,,

2060 DATA 2,6,1,1,3,6,2,1,3,6,2,2,3,5,2, 1,4,4,3,1,1,10,1,2,3,0,2,1,3,12,1,

2070 DATA 3,9,2,1,2,0,1,1,2,0,2,1,3,4,2, 2,3,0,2,1,4,18,1,1,3,0,2,2,1,0,1,1 2080 DATA 2,16,2,1,3,24,1,2,2,6,1,1,5,2,2,1,3,12,2,2,1,0,2,1,5,15,1,1,4,25,1,1 2090 DATA 5,30,1,1,1,6,1,2,1,0,1,1,3,0,3 .0.1.60.1.99

2110 ' DELVINDUS (B) 2120 ' TPM CO CCT

' TPM.CO SOFT WORKS 1992. JULY

2146 '--- WORD CHANGE 2158 WIDTH 14:CLS:LOCATE 0.5:LINE INPUT AS:WIDTH30:LOCATE 0.10:BS="":FOR I=1 TO LEN(AS:A=ASC(MIDS(AS:I,I1)):A=A+(A>129)+ (A=145):B\$=B\$+CHR\$(A):NEXT:PRINTA\$:END

ARMED PLANETS

KK R 専用 by 福留英明

▶遊び方は42ページ

ファイル解説

ARMED-P. FDX B ASICプログラム。これを起 動する。RAMディスクの設定 やRAMディスクへのファイル の展開をしたあとメインプログ ラムを起動 ※投稿時は「IN IT.ARM」というファイルネ 一ムでしたが、付録ディスク収 録のためにリネームしました ARMAIN2. BAS.....B ASICのメインプログラム ARMMAC. BIN ······マシ ン語プログラムのBSAVE形 式ファイル(&HDØØØ~D ØF9)

SIN_COS. DAT = 角関数のテーブルデータのBS AVE形式ファイル(&HD4 ØØ~D9FF)

APSPR. BIN······スプラ イトデータのBSAVE形式フ アイル

ラフィックパターンデータのコ ピー形式ファイル(惑星のグラ フィックや文字フォントのグラ フィックなど。129×212ドット) ゲームを遊ぶには以上の6フ アイルが必要です。

1. DG, 2. DG, 3. DG

······ARMED-P. FDXC よってRAMディスクに作られ る。デモのときのグラフィック。 ゲームを始めるたびに作成され

ARMAIN2. BAS

おもな変数の意味

(P、V、A、W·······倍精度実数 型、N……単精度実数型、その 他 …… 整数型)

X、Y汎用

ST······スティッグ番号

| T、B\$.....フォント表示ル ーチン用⇒ | T= 0 以外なら文 字を表示中にトリガー入力があ ればリターンする。B\$が"O N"なら音を出しながらフォン ト(文字の形のデータ)を表示す

P1、P2……プレイヤー1、 2が選択した惑星番号

A1、A2……各プレイヤーの 入力した角度

PS(1)、PS(2)……各プレ イヤーが使用しているスティッ ク番号

S1、S2……各プレイヤーが 入力したスピード

OX、OY……プレイヤー1の

惑星の座標

TX、TY……プレイヤー2の 惑星の座標

LC……フォント表示色 **WX、WY……**太陽風 (プラズ マ) スピードのX成分、Y成分

PN……パターン番号 PX(n)、PY(n)……各プレ イヤーのミサイルの座標(n= 1か2)

VX(n)、VY(n)……各プレ

イヤーのミサイルのスピードの X、Y成分(n=1か2)

GP(m, n)......裏画面に用意 された各パターンの座標。Mは パターン番号。Nは0~3で、 □ = □、 □ が左上の座標。 □ = 2、3が右下の座標

PM……プレイモード(]=対 戦、2=1人用(左)、3=1人 用(右))

SL·····「MART I S」用の照

プログラマから ひとこと

今回はゴルフゲームのおもしろさを違う形で表現できないかなあ、と考え たらこんなのができましたがどんな感想をもたれたでしょうか。自分とし てはまあまあ気に入っているのですが。しかしこのように理詰めで作った ものをほかの人に評価してもらうというのは、作者にとってはけっこう不 安なものがあります。なぜなら、もし評価されなかったならそれは自分の 分析が誤解だったということだからです。そんなわけで、通知がくるまで は、いつもとは違う不安がありましたが、今は本当にホッとしています。 これを書いている現時点では選考会で何点だったのかはわからないのです が、とりあえずでも採用になったとゆうことで私にとって価値ある1本で した。 福留英明 東京・22歳

P. S. 280ユーザーの方々、ごめんなさい。このゲームはドットで曲線 を描くために膨大な計算を必要とするため、tR専用となってしまいました。 それにしても、貴重な付録ディスクの容量を 4 0 KBも消費してしまって気が ひけるので、デモだけでも見る方法を紹介します。

INIT、ARM 190,270行ーカット

930、1330、1410、1490行-ドライブ名 " H:"を " A:"にする。 APMAIN2. 8AS

110、3820、3860、3900行ードライブ名 " H: " を " A: " にする。

これで一応動くと思います。(周りに2+ユーザーがいないので、確認は してませんが)もしかしたら、_PAUSE()という命令のところで、エラーが出 るかもしれません。その場合は、_PAUSE()を取ってしまってください。なお、 ハードウェアスクロールを使っているので2+でないと動きません。



準を長くするフラグ WP……パターンを書きこむペ

KS······攻擊回数

ージ

TM······(TM/60)秒待つルー チンへの引数

GF(n)……各プレイヤーのヒットフラグ(n=1か2)

CR、CS······コンピュータが 撃つ角度とスピード

NF(n)……自爆中に表示する スプライト番号(n=1か2) U1、U2……思考ルーチン内 部で使用

プログラム解説

10~50 コメント 60~130 ワークエリアのクリ ア/スプライトの設定 .

140~340 ワークエリア、変数の初期化

350~710 プログラムの流れを 制御するコアプログラム/勝敗 判定

720~1230 (プレイヤーのキャラクタ選択部)選択画面の描画 /プレイヤー1の選択/プレイヤー2の選択/実際に選択するときに出すワクやデータ(PLANET NAMEなど)を表示するサブルーチン

1240~1370 パレット設定サブ 1330~1340 ゲーム中のパレット

1360~1370 プレイモードセ レクト時

1380~1500 フォントプリント サブ。A\$に文字列を入れX、 Yに座標を入れて呼ぶ 1510~1560 星の描画サブ 1570~1700 ゲーム画面作成サ ブ

1710~2370 角度、スピード入 カサブ

1750~1760 WIN数の表示 1780~1850 太陽風の設定 1890~1920 プレイヤー1入 カ

1930~1960 プレイヤー2入

2000~2050 ミサイルの座標、 速度を求める

2060~2070 プトレマイオス 用にスピードを上げる

2150~2260 角度入力部サブ 2270~2370 スピード入力部 サブ

2380~2410 フォントプリント ルーチンで表示される字の色を 変更

2420~2550 ミサイルグラフィックの表示サブ

2560~2770 メインルーチンサ ゴ

2570 当たり領域の計算 2590~2620 ミサイルの座標 計算

2630~2660 ヒットチェック 2690~2700 自爆判定

2710 画面外チェック⇒(-10, -100)-(265,312) からはみ出 すとミサイルは自爆する

2740~2750 COM自爆判定 2780~2910 ヒットサブ

2920~3010 COMプレイヤー の角度、速度入力用擬似スティ ック入力サブ

3020~3370 COM思考サブル ーチン ※後述

3380~3430 破片テープル作成 サブ 3440~3500 自爆サブ

3510~3770 クリア処理サブ

3780~3950 デモルーチン 3960~3980 ポーズサブ

3990~4190 デモルーチン2

4200~4210 画面クリア(黒色)

4200~4210 回回グラグ(黒色) 4220~4730 セレクト画面時の ルーチン

4740~4760 デモルーチン2を 実行中にボタンが押されたらセ レクト画面へ

4770~4890 乱入割り込みサブ 4900~4920 変数をメモリへ退 避するサブ

4930~5080 ゲームオーバー処理。終わったらセレクト画面へ5090~5170 オールクリア時のトータル表示部。終わったらゲームオーバーへ

■COM思考サブルーチン

大まかな考え方を示します。 このゲームでは目標の丫座標・ が自分とおなじ場合について、 どの方向から太陽風が吹いても 当たるように、すべての角度の 場合についてデータを取ってあ ります。しかし、実際には自分 と目標の丫座標はすれています ので、このままでは目標には当 たりません。

そこで、X軸を目標に向けて設定し、太陽風の向きを新しいX軸によって補正します。あとはデータを持ってきて代入すればよいのですが、Y座標がすれると目標との距離がのびることになりますので、それを補正したり、当たりすぎてもおもしろくないのでぎりぎりで外れるように細工したりしています。

■VRAMのページ割り当て

9月号のサンプルプログラムは約140万年かかる?

ページ 0 ゲーム画面 ページ 1 YOU WIN/

画面

ページ2 モードセレクト(タ イトル)画面

ページ3 キャラクタデータ、 フォントデータ画面(「PLAN ET3. GRP」)+ゲーム中グ ラフィック退避用(右半分)

■ワークエリア

D4ØØ~D6FF 照準の座 標360度分

D7ØØ~D9FF 同上(M ARTIS用)

DFØØ~DFFF ヒット時 に使う破片テーブル

EØØØ ここに数値を入れて A=USR(0)を実行(0=惑 星破壊、1=PSGINIT、 2=CAPSLAMP)

EØØ1~EØØ2 飛び散る 点の中心

E Ø Ø 4~ E Ø Ø 8 BAS I C の 同名変数の 保存 エリア

EØØ9] ならデモルーチンを実行しない

EØØA~EØ1Ø "RES ULT"で表示される各惑星を 破壊するのにかかった攻撃回数 EØ11 □=CAPSランプ を消す、1=CAPSランプを つける

EØ12 ラウンド数

EØ13 プレイヤー1の勝数

EØ14 プレイヤー2の勝数

EØ15 乱入すると1

EØ16 0 = ノーマルランク、 1 = エキスパートランク

EØ17 敵と打ち合った回数 (Orc)

アフター・ジ・アル甲3

9月号の騎士順歴問題サンプルプログラムを実行した人はいるだろうか? 実行してみたとしても、たいていの人は、とっくに諦めたと思うが、まだしぶとく実行させている人に引導を

MS-DOS版N88BASI O(86)に移植してコンパイルし、

渡さなくてはならない。

PC-9801NLで実行してみた。 ところ、半月ほどたった時点で も、32手目までは最初に選択さ れる手から変化していなかった。

担当者がいろいろなプログラムを作ってその実行結果から判断したところでは、フ手目が変化しない限り、解が表示されることはないように思われる。こ

のことから、解が表示されるま での時間を概算してみよう。

1つの手の変化が少な目に見て平均2通りあると仮定すると、2³²⁻⁷×0.5÷12年かかることになる。つまり、約140万年だ。これは、とても大ざっぱな計算なので、ずっと速いかもしれないし(たぶん、そんなことはないだ

ろう)、ずっと遅いかもしれない。しかし、われわれが生きている間に解が表示されることは期待しないほうがよさそうだ。もっとも、「フ手目が変化しない限り解が表示されることはない」という仮定が誤っている可能性もあるが……。

(ANTARES)

があれば

今月のテーマ

付録ディスクにいーだいほーだい、ふたたび

1セクタごとにスタッフの智恵 と苦労と思いがこめられている 付録ディスク。1年前に比べ確 実に進歩したにちがいない。

Mファンに付録ディスクが付いたのがいまから1年前。「値段が高い」、「テープユーザーを見捨てるつもりか」などなど、あまりいい声が聞こえてこなかった。あれから1年。今回はどんな声が聞こえてくるのだろう。

●Mファンと付録ディスクを箱に まとめておいたらゴミと間違えられて捨てられてしまった。父親は 事の重大さに気付いていない。=大阪府・池田圭(21歳)

……。(かわいそすぎて声がでない)

●付録ディスクにいいたいこと? それはタイトルCGのことだ。やたらにシリアスではなんか暗いんですよ。CGにストーリーを持たせたのがいけないのではないでしょうか。やっぱり中身にあったタイトルCGにしなくてはいけない、ということでもっと楽しい感じのCGにならないだろうか?(個人的には1991年11月号のタイトルCG、青リンゴを食べているシニリアとルーシャオがよかった)=新潟県・さんぼん(?歳)

編集部でもタイトルCGか暗いなあと思いはじめていたのだ。ライトスタッフの木村さん、みんながシニリアの笑顔が見たがっているのでお願いします。

●最近、付録ディスクがRPGの主人公みたいにどんどん性能がよくなっていくのはいいけど、圧縮してあるプログラムが多くなってきて、どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ。=富山県・国沢晃(16歳)

最初にうれしいほめ言葉をありがとう

「どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ」とあるが、いまの付録ディスクにCGコンテスト、オールディーズのゲーム、ファンダムD部門作品などを圧縮しないで、1枚にまとめるのは不可能なのだ。ほかにも「圧縮解薬の作業がめんどうだ」、「ブランクディスクが何枚あってもたり

ない」などの不満を書いてきた読者がいたが、それらを解消するためのHASEMAKOクンの提案を紹介します。

●付録ディスクを解凍なしの2枚 組にできないでしょうか? オー ルディーズはまだいいとしても、 ほかのは手間はかかるし、結局ディスクを買うのにお金はいるし。 もし、それがだめなら、CGコン テストだけでまとめたものを3、 4か月ごとに別売りすればどうで しょう。=兵庫県・HASEMAK O(?歳)

付録ディスクを2枚組にするのは大冒険だ。2枚組にし、定価があがったMファンをみんな喜んでくれるかな? それに、CGコンテストの作品を切り離してしまうのはさみしい。みんなそろった付録ディスクが楽しいのだ。

●Mファンの付録ディスクはひとことでいうと「本誌の補助目的プログラム、データの寄せ集めにタイトルとメニューを付け加えたもの」である。これではいつまでたっても付録ディスクの地位向上(?)は望めない。もっと付録ディスクの「ディスク」という特性をいかした、極端なことをいえば「本誌なんかなくてもいい」ディスクにしてほしいと思う。=神奈川県・長野誠(15歳)

えっ、付録ディスクの地位向上? そんなことまでいいだすとねえ。 べつに「本誌の補助目的」の立場で いいのでは。本誌と付録ディスク の調和を活かしたMファンがいい と思う。

●今のMファンはテープユーザーのことを考えていない。長いプログラムリストは載せていないし、付録ディスクにはテープユーザーにできないゲームは入っているが多いというのもわかります。それでもテープユーザーはいるし、これでは付録ディスクがほしくないのに買う人がかわいそうです。だから、付録ディスクを別売りにし

て、本にプログラムリストの解説 をのせて。=兵庫県・ディスクユー ザー(16歳)

やはり今回もきてしまった、テープユーザー擁護の意見。その方式ももちろん考えたが、それではコスト的にMファンそのものが成り立たなくなってしまうのだ。

ただ、どういうわけか、こういう意見の主は、ディスクユーザーが多い。本物のテープユーザーの意見はあまり来ない。なぜだろう。

テープユーザーといえば、こんなホロリとするような意見もある 今はテープユーザーだが、近い将来ディスクユーザーになる予定の ライトウイング14クンからの手紙。

●ボクはMSX1・RAM32Kの テープユーザーです。従って付録 ディスクで遊んだことはありませ ん。でも、以前はたまにしか購入 しなかったMファンを、付録ディ スクが付いて以来、定期講読する ようになりました。というのは確 かに12月号の波路出右酢之介氏の ように付録ディスクをホコリのよ うに思っている方もいるわけです が、ボクにとっては違うからです。 ボクにとっての付録ディスクは(ち ょっといい過ぎかもしれませんが) 未来の希望なのです。編集部の意 見にもありましたが、これからタ ーボRを買ったときの楽しみにと っておく。まさにそれなのです。 受験が終わって、バイトして、タ ーボRを購入し、たまりにたまっ た付録ディスクで一気に遊ぶつも りです。=岡山県・ライトウイング

14(17歳) ということは、ライトウイング 14クンのところには、未使用の付 録ディスクが今月号で13枚もたま っているわけだ。見事、大学に合 格してはやく付録ディスクで遊ぶ 日々がくることを願っている。

次は、以前はテープユーザーだったが、今はディスクユーザーになったファンダム常連TPM、COクン(以前、「大作ここに完成、近日発売!」のテーマで紹介した

『DELVINDUS』は今月掲載)の テープユーザーに対する呼びかけ と、今のディスクユーザーのアマ チュアプログラマに対するちょっ とした批判を含んでいる意見。T PM、COクンの意見はいつも厳

●残念ですが、プログラムのレベ ルが下がっていると思います。デ ィスクだとどんどん作ってファイ ルにしておけばいいのだから、遅 くなければ短くしたりする必要は ないでしょう。しか一し、短くす るのだって、楽しみのうちのはず。 さらに、短くしようとする過程で、 「本当にこの部分は必要なのか」と 何度も考えて、そうして洗練され ていったように思います。天才に 制限は必要ない。だが、天才でな いと自覚しているなら制限を設け ないとダラダラするのです。テー プユーザーなら判るでしょう。し いたげられたテープユーザーよ立 ち上がれ! もはやディスクユー ザーとなったわたしでもテープ精 神はある。待っているぞっ!=東 京都·TPM.CO(25歳)

プログラムのレベルがあがっているか、さがっているか、人によって感じ方はさまざまだ。最近、レベルが高くて……という意見もよく聞く。これを読んでいるキミはどう感じているだろうか。

それにしても、いつまでもテープユーザーのことを忘れないという気持ちは、りっぱだと思う。たしかに、アマチュアプログラマの精神は、掲載されたリストを打ちこみ、テープにセーブするという「制限」のなかでつちかわれてきた。のはまちがいない。テープユーザーに対しては、現時点では不要なディスクを押しつけている格好のMファンが、こういうのもなんだけど、がんばれテープユーザー、がんばれアマチュアプログラマ。

来年もこのテーマでやりたいと 思っている。そのときは、RPGの 主人公みたいな付録ディスクはも っと成長しているだろう。 (ち)

一台樂館

楽評:よっちゃん

アシスタントといっしょに選考しているとき、 ゲームミュージックなのかオリジナルなのか わからなくて困ることがあるのだが、いやだ いじょうぶ。まわりのMファンやテクノポリ

スのアルバイターたちに尋ねると、ほぼ10秒以内に正確な答えが返ってくるのであった。



「香港空手組」のライブも聴いてみたい オリジナル **ダイナミック侍** ・博士と王様 蛟阜・17歳

今回、いちばん気に入ってるのが、この作品。内容もかなり変わっているけれど、曲の題が凄いです。イントロでどうなるのかな?と思ったところでリズムが入り、スピード感があるというか、せわしないノリに背中をつつかれるよう。突然のブレークや、チャイナ風フレーズ、「スポッ」という効果音など、構成もうまくできている。ちなみに、作者は「香港空手組」という打ち込みバンドでライブもやっているそうです。ふむふむ。

DYNAMIC .FMX

```
DYNAMIC SAMURAI
          PROGRAMMING BY DOCTOR&KING
30
          PRODUCE BY HONGKONGKARATEGUMI
    MUSIC(1,0,1,1,1,1):CLEAR5000
   DEFSTRA-H, O-Z: DEFINTI-N: 50UND7, &B1001
11:50UND6,0:DIMA(9)
:B1="DEBCAGFBEDCFAGEEAGAGA8DFCEBFDAAB"
90 C="GR16>C<AG8F8":C0=C+"GRB.R4":C1=C+C
:D="FR16>G<FD8C8":D0=D+"DR8.R4":D1=D+D:D
2="R2"+D:D3="DRB.R4"+D
100 '---- ATTACK1(FM)
110 G="B!H16B!16B!16B!H!16":GG=G+"B!M!S8
100
R8"+G:G0=GG+"B!M!58B!MS8":G1=GG+"8M!168M
!16B!M16B!M!16"
120 G="B!8RBBM!SBR16B!16B!8B!8":G2=G+"B!
M:54":G3=G+"B!M!S16R16BM!516BM!516":G5=G
+"5!4
130 G4="R2.S!H!4"
           ATTACK2(P5G)
140 '-
150 P="50M800C8CCM5000C8M200CCM800C8CC":
P0=P+"M5000CBCB":P1=P+"M5000CCCC"
160 PP="S0R4M5000CBR8R4":P2=PP+"C8R8":P3
```

```
210 FORI=1T0155TEP2

220 PLAY#2,"","","","V=I;"+80,"V=I;"+81,

"","":NEXT:PLAY#2,"R1"
230 FORI=0TO3
       PLAY#2,A(0),"","","",G4,P4:NEXT
250 FORT=0TO1
      PLAY#2,A(0),"","","",G2,P2:NEXT
PLAY#2,A(0),"","","","",G5,P5
260
280 PLAY#2,A(1),C0.D0,"","",G3,P3
       FORL=1TO3
300 FORK=0T01:FORI=0T06
      J=INT(RND(1)*7)
PLAY#2,A(0),"","","V3"+B0,"V4"+B0,G0
310
      PLAY#2,A(J),"","",B1,B1,G1,P1:NEXT
PLAY#2,A(0),"","",B0,B0,G0,P0
PLAY#2,A(1),"","","","","","R1":NEXT
330
350
360
       FORI = ØTO1
      PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
PLAY#2,"",C1,D1,"","","","
PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4:NEXT
380
39B
400
      ON L GOTO 420,470,560
PLAY#2,"",C0,D0,"",",62,P2
PLAY#2,"",C0,D0,"","",62,P2
PLAY#2,"",C0,D0,"","",63,P2
PLAY#2,4(5),"","","",",",63,P3
428
430
450
460
       GOTO 6BØ
       FORJ=0T03:FORI=0T02
PLAY#2,"","","","",G5,P5:NEXT
       PLAY#2,"","","","",G5,P5:NEXT
PLAY#2,"",D0,C0,"","",G3,P3:NEXT
480
490
      PLAY#2,"", D0,C0,"",",",63,P3.NEXT

FORI=0T01

PLAY#2,"",C0,D2,"","",62,P2

PLAY#2,"",C1,D3,"","",62,P2

PLAY#2,"",C0,D0,"",",",63,P3.NEXT
510
540
       GOTO 680
560
       FORT=0T01:J=INT(RND(1)*7)
       PLAY#2.A(J),C0,D0,B0,80,","":NEXT
PLAY#2,A(1),C1,D1,B1,B1,"",""
PLAY#2,"",C0,D0,B0,B0,"",""
590
       PLAY#2,A(3),C0,D2,80,80,"","
600
       PLAY#2,A(6),C0,D3,B0,80,"",""
      PLAY#2,A(1),C1,D3,B1,81,"",""
PLAY#2,"",C0,D0,B0,B0,"",""
       PLAY#2,A(4),C0,D2,B0,B0,"",""
       PLAY#2,A(2),C0,D3,B0,B0,"",""
      PLAY#2,A(1),C1,D3,B1,B1,"","
PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
680 NEXT L
       首尾一貫した、明快で押しの強い作品
     オリジナル
```

首尾一貫した、明快で押しの強い作品 オリジナル OUTLAW ・ニシンスキー平野 北海道・旧歳

格闘もののアクションゲームをイメージして作った、というこの曲。勢いは抜群にあるなあ。ドラムなどはコンピュータならではの節きっぱなしのパターン。イケイケです。途

中からは手抜きですが、まあリストも短いし、いいんじゃないでしょか。使っている音色も、ほとんどがシンセ・ブラス系のいわゆるウルサイ音ばかり。首尾一貫している。こういう明快で押しの強い作品というのも、若者らしくていいものですね(?)。

OUTLAW .FMX

```
10 CLEAR2000:_MU5IC(1,0,2,2,2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I) = VAL("&h"+A$):NEXTI
    _VOICE COPY(A%, 063):_VOICE(063)
40 DATA 0,0,0,0,0,000,0008,0,0,0030,5FF8,0,0,0030,05FF,0,0
50 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:50UND
6,2:50UND7,49
60 PLAY#2,"V1406a6306","V1206a2404","V15
03a63","V15","510M500"
70 POKE&HEA2C, 20: POKE&HEA4C, 20: POKE&HEA6
90
100 CZ$="L16C8>C(CE-8E-F8F8FG(G)B-B":C0$
=CZ$+CZ$
110 D0$="8H4M54BH8.BH16MS4BH8.BH16M54BH3
2BH32BHBBH16M54": EØ$="510M800L16C8CCM300
GCAMAGGCCCBR16CM3000CBM800CCCBR16CM3000C
BM800CCC32C32CBCM3000C8M800CC
140 C1$="L16E-8>E-(E-GBGA-8A-8A-B-(B->>D
8<E-8>E-<E-G8GA-8A-8A-B-<B->G8
150 D2$="BH4M54BH8.8H16M54BH8.8H16M54BH3
28H32BH8BH16M58MS16M516":E2$="S10MB00L16
CBCCM3000CBM800CCCBR16CM3000CBM800CCCBR1
6CM3000C8M800CCC32C32C8CM3000C8CC
160 A3$="L16CDE-FGFE-DCB.(G8.B-8)CDE-FGF
E-DC8(GB-8(B-)88)"
170 A4$="L16CDE-FGA-GFE-8.CB.D8CDE-FGA-G
FE-BDC8(CB-8)
180 C5%="L16C8>C<<G8GB-8>CB>CC<G8GB-B>CB
>C<<G8G8-8>C8>CE-8E-D8":C6%="L16C<C>>C<
<G8>G(B-8)CC>C(G8)G(8-G)C(C)>C(G8)G(B-
8>CC>C<E-<E->E-D8"
190 D5$="8H4BH4BH4MS4BH4BH4BH4MSBM516M51
  :E5$="S1@M8@@L16C8CCCBCCCBCCM3@@@C8M8@
8.M58M516M516BH32BH32R8.BH32BH32RB.BH32B
H32R8.M532MS32M516M516M516"
210 E6$="S10M800L16C32C32CCCC32C32C3CCCC32
C32CCCM3000CBCCM800C32C32CCCC32C32CCCC32
C32CCCM3000C32C32CCC
220 AX$="L16CRB<GR8B-8>":A5$=AX$+AX$+AX$
+"CR8E-R8DB"
230 DA$="R1R2BH16MS16M516BH16M516M516MS1
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はよん。Orcです。 付録ディスクのFM音楽館がちょっ と変わりました。何曲でも聴きたいだ け聴けるようになっています。その代 わり、大メニューには戻れなくなって ますので注意してね。 それから、・曲の途中でもスペースキーで中断する他に、エンドレスな曲も 3回繰り返した後、小メニューに戻る ようにしました。これには賛否両論あると思いますので意見をお待ちしています。まだ実験段階なんです。

以上の変更にともない、少し、プログラムに細工をほどこしました。エンドレスで聴きたいって人は、もとのプログラムリストはこのページに掲載している通りですので、それを見ながらプログラムをもとに戻してくださいね。

3000CCCC

では、作者のお便りです**。** ■ダイナミック侍

6M516": EAS="510M800R1R2L16CM3000CCM800CM

PLAY#2,ZZ\$,BØ\$,CØ\$,DØ\$,EØ\$

250 PLAY#2, A0\$, B0\$, C0\$, D0\$, E0\$

博士と王様「10月上旬に名古屋のハートランドで宇宙犬というチームが主催 している「犬の日」というライヴに出場 予定です。ちなみに私達のチーム名は

甹

```
260 PLAY#2.A0$.B0$.C0$.D0$.E0$
270 PLAY#2.A1$.81$.C1$.D0$.E0$
280 PLAY#2.A2$.80$.C0$.D2$.E2$
290 PLAY#2.A3$.80$.C0$.D0$.E0$
300 PLAY#2.A3$.80$.C0$.D0$.E0$
310 PLAY#2.A4$.B1$.C1$.D0$.E0$
310 PLAY#2.A4$.B1$.C1$.D0$.E0$
320 PLAY#2.X2$.Z2$.C5$.D5$.E5$
340 PLAY#2.Z2$.Z2$.C5$.D5$.E5$
350 PLAY#2.Z2$.C5$.C5$.D5$.E5$
360 PLAY#2.Z2$.C5$.C6$.D6$.E6$
370 PLAY#2.Z2$.C5$.C5$.D5$.E5$
360 PLAY#2.Z2$.C5$.C6$.D6$.E6$
370 PLAY#2.Z2$.C5$.C6$.D6$.E6$
380 PLAY#2.Z2$.C5$.C6$.D6$.E6$
390 PLAY#2.A5$.C5$.C6$.D6$.E5$
400 PLAY#2.Z2$.Z2$.C5$.C5$.D5$.E5$
```

国歌風のイメージに高級感がある

ゲームミュージック DKORAMI ALL RIGHIS RESERVED コナミ「ソリッドスネーク」

ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM

● END-MAN 新潟・17歳

オリンピックを見てたせいで、毎日いろいろな国の国歌を聞いたのだった。中国の国歌がおもしろい。それぞれのお国がらと国歌の印象がマッチしているかどうかは、やや謎もありますが、少なくとも日本の国歌ほど基本テンポがゆっくりでリズム感に乏しいものはないだろうな。この作品はゲーム中の架空の国の国歌なのですが、それにしても国歌風のイメージがちゃんとしていて、高級感があるのが良いですね。

ZANZI8ER.FMX

```
10 ' ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM
30
     _MUSIC(1,0,2,2,1):_TRANSPOSE(0)
40 CLEAR 1000:PDKE &HFA3C,20:POKE &HFA5C
20:SOUND 7:55:SDUND 6:0
50 DIM A%(15):FDR I=0 TO 15:READ A%(I):N
EXT:_VOICECOPY(A%:063)
60 DATA 0.0.0.0.0.30.0.0.6945.9617.64.0.
33,9394,96,0
80 AØ$="T120L4V15D5@63"
90 A15="DGZF#E.F#86":A25="A.L88AGL4F#DD
100 A35="B2AG.F#86":A45="AE3F#2G1"
110
120 B0$="T120V13L4D5@63"
130 B1$="RD2DC.D8D":B2$="E.L8EEDL4D<AG>
140 83$="D2DD.D8D":B4$="E<A3>D2D1"
150
160 C0$="T120V13@3303L4"
170 C1$="AG2A>C2<B":C2$="A2GF#2D"
180 C3$="G2F#E2D":C4$="C&C3<A2G1"
200 D0$="T120V5Y23,0"
210 D$="BS24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24$24B$8B$8"
220 D1$="$4"+D$+D$:D2$=D$+D$
230 D4$="S32S8..S32S8..R12S32S4...S24S24
$24$24$24$24$24$24$24$24$24$24$24$24$
24524524524524524524524524
250 EØ$="T120S0M1600"
    E$="L24CCCCCCCCCCCL8CC"
270 E1$="C4"+E$+E$:E2$=E$+E$
    E4$="C32C8..C32C8..R12C32C4...L24CCC
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

香港空手組です。頭の弱い人間の集合

体なのでこんな音しか出せません。こ

れでも生活かけて一生懸命やってるん

ですから。皆様是非一度お越しくださ

(へえ、ライヴに出るんだ。いっぺん聴

いてみたいなぁ。: Orc)

■OUTLAW ニジンスキー平野「げえ/ 遊びのつ もりで作ったこの曲が何故? かなり 手抜きしてるのに……。短いだけが長 所だと思ってたのに……。でも、確か に送った曲の中ではいちばんかっこい い(感じのする)曲ですね」

: C1=C+C : D='

ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM

END-MAN「どうも、採用ありがとうございます。この曲、ゲーム中では

あまり聴かないと思いますが、なかなかいい曲だと思います。ところで、この曲、どんなプログラムだっけ? と思ってディスクを探してみると……あれっ? ない? そんな……。というわけでおしまい」

300 PLAY#2,A0\$,80\$,C0\$,D0\$,E0\$ 310 PLAY#2,A1\$,81\$,C1\$,D1\$,E1\$ 320 PLAY#2,A2\$,82\$,C2\$,D2\$,E2\$ 330 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D2\$,E2\$ 340 PLAY#2,A4\$,84\$,C4\$,D4\$,E4\$ 不協和音気味のイカス「おまけ」

ゲームミュージック すきやまこういった曲 エニックス「ドラゴンクエストⅣ」 **呪われし塔**

●谷口洋一 福井・23歳

これは投稿ディスクの中に「おまけ」として入っていた作品なんだけど、メインになるものより、よっぽどこちらのほうがおもしろかった。ドラクエWの曲なんだけど、まんなか付近のエコーがかかったような感じのきれいな部分以外は谷口くんのオリジナルといっても通用するような、やや不協和音気味で、それがなかなかイカス。ドラクエの有名な曲たちより、よほどこの曲のほうがイカスと思うんだけどなあ……。

NORDWASI.FMX ※付録ディスクには収録されていません。

```
10
20
30
          ト**ラコ*ンクエスト IV
40
50
          Cursed Tovers
70
           (C) II99X
90
      さっきょくしゃ すききやまごういち
100
120
130 CLEAR 9900
     MUSIC(0.0.1.1.1.1.1.1.1.1.1)
150
    DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,T
170 DIM AX(15)
180 FDR Z=0 TO 15
190 READ A$ : A%(Z)=VAL("&H"+A$) : NEXT
Z
200
    _VOICE COPY (A%, @63)
220 DATA 0000,0000,0000,0000
    DATA 0000,0000,0000,0000
240 DATA 1F02,1A84,0000,0000
250
    DATA 0604,4A90,0000,0000
270
280 A0="036D6L16V15D<B-R16G-DR16<B-G- R1
6AFR16D- R16A-8"
290 B0="036D5L16V15AFR16D-<AR16FD-R16EC
R16(A-R16E8
300 C0="@04D5L16V15F+DR16BF+R16D<BR16>D<
BR16 (G-R16 >D-
310 D0=A0 : E0=80 : F0=C0
320 G0="04804L16V15R2R16AFR16D-R16A-8" : 
H0="04804L16V15R2R16EC<R16A-R16>E8"
330 I0="048D4L16V15R2R16C+<AR16FR16>D-8"
   J@="S@M1@@@O6L4CCCC
350 A1="@3303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG8F
360 B1="@6302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
```

FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
370 C="00404L4Q2V15FFFF" : C1=

@0404L402V15CCCC" : D1=D+D

```
DEFGA"
400 G1="00002R1R4L32V15CDEFGAB> CDEFGAB>
CDEFGA": H1="R1": J="S0M1000D6L4CCCC"
: J1=J+J
420 A="@0005L4V15BCE<F&F8>B8C8E8<F>B8C8"
    A2=A+A
430 8="@0005L4V15F<GBC&C8>F8<G8B8C>F8<G8
   : R2=R+B
440 C="a33D3Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : C2=C+
450 D="063D2Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F": D2=D+
G2=G+G+G+G
RARABABA BABABABA BABABABA"
GFGFGFGF GFGFGFGF GFGFGFF" : J2="S0M10
ØØL4D6CCCC CCCC CCCC CCCC"
510 A="@00D5L8V15E4<F4A4<B4&8>>E<FA<84>A
>E" : A3=A+"D5B4C4E4<F4&F>8CE<F4>8C"
520 B="000D4V15L8B4C4E4<F4&F>8CE<F4>EB"
B3=B+"D5F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<G
540 D="@63D2L16V13B->CC<B->CR16(B->C<R16
B->CR16<B->C8<8-&B->CC<B->CR16<8->CR16<8-
->CR16<B->C8<B-": D3=D+"O2L16FGGFGR16FG
->CRIOKE->CREATER - DS=D+**DZLIOFGGFGKIOFG
RIOFGRIOFGGBF&FGGFGRIOFGRIOFGGBF*
550 E3=E2 : F3=F2 : G=**@00D4LIOFAFA FAFA
FAFA FAFA** : G3=**D4LIOFB-FB-FB-FB-FB-
FB-FB-FR1**+G+6
560 H=**@14D6R4L32V15EDEDEDEDEDEDEDEDEDED
EDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDC<BA"
L32ABABABAB ABABABAB ABABABAB ABABABAB A
8A8A8A8 A8A8A8A8 A8A8A8A8*
     I="@1405R4L32V15ABABABABABABABABABABAB
ABABASABABABABABABABASABASAGFE" : 13=1+"
L32EFEFEFEF EFEFEFE EFEFEFEF EFEFEFEF
FEFEFEF EFEFEFEF EFEFEFF"
590 A4="@360608L8V15E Q4V12E V10E V9E V
8E V7E V6E V5E Q8V15E-Q4V12E-V1@E-V9E-
V8E-V7E-V6E-V5E-Q8"
600 B4="a050508L8V15B- Q4V128- V108- V9B
  V8B-V7B-V68-V58- Q8V15B-Q4V12B-V10B-V9-
- V88-V78-V6B-V58-Q8"
610 C4="00505Q8L8V15D Q4V12D V10D V9D
V8D V7D V6D V5D Q8V15C Q4V12C V10C V9C V8C V7C V6C V5C Q8"
620 D4="@04D4Q8L8V15G Q4V12G V10G V9G
V8G V7G V6G V5G Q8V15G-Q4V12G-V1ØG-V9G-
V8G-V7G-V6G-V5G-Q8"
630 E4="a04D508L8V15F Q4V12F VIØF V9F
V8F V7F V6F V5F Q8V15E Q4V12E V1ØE V9E
V8E V7E V6E V5E Q8"
640 F4="0360508L8V15E 04V12E V10E V9E
V8E V7E V6E V5E 08V15E-04V12E-V10E-V9E-
  V8E-V7E-V6E-V5E-Q8"
650 G4="a000408L8V15D04V12B-V10DV9B-V8DV7B-V6DV5B- 08V15C04V12B- V10CV9B-V8CV7B-V6CV58-08" : H4="R1" : I4="R1" : J4="C4R
4R2"
660 '-
670 A5="@33D3L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG8F'
680 B5="@6302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG8F'
690 C="@0405L402V15CCCC"
@0404L402V15AAAA": D5=D+
                                  : C5=C+C : D="
@0404L4Q2V15AAAA" : D5=D+D
700 E="@0004L16Q4V10A>C<A>C <A>C<A>C <A>C
```

380 E="@00D4L16V10FAFA FAFA FAFA FAFA" :

390 F1="@0003R1R4L32V15CDEFGAB>CDEFGAB>C



```
720 A="@0005DBL8V15F+4<G4B4C4&C>F+(GBC4>
 F+<G": A6=A+A
730 8="@0005D8L8V15F4<G484C4&C>F<GBC4>F<
 G": B6=B+B
740 C="a3303D8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F": C6=C+
 750 D="06302QBL16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : D6=D+
 760 E="@0405L402V15CCCC " : E6=E+E+E+E :
                                                    : F6=F+F+F+
    F="@0404L4Q2V15AAAA"
 770 G="@0004L16D4V10A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C
  16V1@FAFA FAFA FAFA FAFA"
   6V10FAFA FAFA FAFA FAFA": H6=H+H+H+H:
I="@14O3LBV12FR8FR8FR8FR8": I6=I+I+I+I
: J="50M2000L4O6CCCC": J6=J+J+J+J
 790 A="@0005L8V15E4<F4A4<B-4&B->>E<FA-<B
   -4>AE" : A7=A+"05F+4<G484C4&C>F+<GBC4>F<
 800 8="@00D5L8V15B4C4E4<F4&F>BCE<F4>EB"
    B7=B+"05F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<G"
 810 C7="@33D3L16B~>CC<B->CR16<8->CR16<B-
  >CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B->
 CR164B->C84B- FGGFGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F"
         D7="@63D2L168->CC(8->CR16(B->CR16(8-
>CR16<8->C84B-&B->CC4B->CR164B->CR1648->
CR164B->C84B- FGGFGR16FGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F"
830 E7="@04D4D2L4V15FFFF FFFF FFFFF": F7="@04O4D2L4V15DDDD DDDD CCCC CCCC"
 840 G="@00D4L16D4B->D<B->D <8->D<8->D <8
 "FRBFRBFRBFR8FR8FR8FR8FR8"
870 1
880 A="@0005L8V15C+4<D4F+4>C+4&C+<DF+>C+
890 B="@0005L8V15C4<D4F4>C4&C<DF>C<D16F1
 6>C<D>C" : B8=8+"04L8B4C4E4B4&BCEBC16E16
BCB"
900 C8="03304L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
DDCDR16CDR16CDR16CD8C <8->CC<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8->CR16<8
R16(8->CR16(8->C8(8-
910 D8="@63D3L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
DDCDR16CDR16CDR16CD8C <B->CC<B->CR16<8->
CR16<B->CR16<8->C8<8-&8->CC<8->CR16<8->C
R16<8->CR16<8->C8<8-"
920 E8="@0404L4Q2E+E+E+E+ E+E+E+ DDDD
DDDD": F8="@0404L4Q2CCC CCCC <8888 888
930 G="a0005L16D4CECE CECE CECE"
G8=G+G+"O4B->D(8->D (8->D(8->D (8->D(8->
D (B->D(B->D (8->D(8->D (8->D (8->D
<B->D <8->D<8->D"
940 H="@0004L16Q4G>C<G>C<G>C<G>C<G>C<G>C
950 18="@14D4L8V14CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
R8 <B-R88-R88-R8B-R8 8-R88-R88-R88-R8"
960
970 A9="03303L16Q8V14FGGFGR16FGR16FGR16F
G8F&FGGFGR16FGR16FGR16FG8F"
980 89="06302L16D8V14FGGFGR16FGR16FGR16F
G8F&FGGFGR16FGR16FG8F"
998 C9="aB40402L4V15FFFF FFFF0B" : D9="a
840402L4V15CCC CCCC0B" : E9="aB80408V14
A4" : F9="aB80408V14F4" : G9="aB80308V14
F4" : H9="R1" : I9=H9
1010 AA="@0005V15B4C4E4<F4&F8>B8C8E8<F4
>88C8 E2<F2A2<8-2" : BA="@0103L8R1R1V15
1010 AA="@B0UDVIDBHC4E4\F4GF07000000\F4"

>88C8 E2<F2A2<8-2" : BA="@0103L8R1R1V15G

-4>G4D-4>C4&C<G->GD->C4<GGG-" : CA="R1R
1R1R1"
               : JA="C4R4R2R1R1R1
1030 AB="@0004E-4>D4<8-4>A4&A8<E-8>D8<8-
8>A4D8<E8 8-2>A2&A4F4<B2
1048 88="30104B2C2E2<F2&F484>>C4<<B-4&8-
4>E2F4"
```

1060 DC="R1R1" : JC="50M300005L4CCCC CCC 1070 '-1080 AC="@0004L16V148+B+8+8+R16B+R88+R88 +R8B+8 >V15CCCCR16CR8CR8CR8CR 1898 8C="DD0D4L16V14GGGGR16GR8GR8GR8GR V 15A-A-A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8" 1100 CC="@0004L16V14DDDDR16DR8DR8DR8D8 V 15EEEER16ER8ER8ER8E88"
1110 DC="R1R1" : JC="S0M300006L4CCCC CCC 1120 1130 AD="@0004L16B+B+B+B+R16B+R8B+RBB+RB >CCCCR16CR8CR8CR8C8 1148 8D="@@@G4L16GGGGR16GR8GR8GR8GR8G A-A-A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8" 1158 CD="@@@G4L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 EEEE R16ER8ER8ER8E8" 1160 DD="@0004L16V15AAAAR16AR8AR8AR8A8 B -B-B-B-R16B-R88-R8B-R8B-8" 1170 ED="@@D4L16V15CCCCR16CR8CR8CR8C8 D -D-D-D-R16D-R8D-R8D-R8D-8' 1180 FD="@0003L16V13FFFFR16FR8FR8FR8F8 G G-G-R16G-R8G-R8G-R8G-8 1190 GD="00002L16V13FFFFR16FR8FR8FR8F8 G-G-G-G-R16G-R8G-R8G-R8G-8" 1200 HD="@0004L16V15CFCFR16CR8FR8CR8F8 D -G-D-G-R16D-R8G-R8D-R8G-8 1210 ID="@0005L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 E-E-E-E-R16E-R8E-R8E-R8E-8" 1220 1230 T="T104" 1240 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T 1250 _VOICE COPY (A%, 863) 1260 1270 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J 1280 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,H1,J 1290 PLAY#2, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2, I2, J 300 PLAY#2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, I3, J 1310 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4, G4, H4, T4, J 1320 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,G5,G5,J 1330 PLAY#2, A6, 86, C6, D6, E6, F6, G6, H6, I6, J 1340 PLAY#2,A7,87,C7,D7,E7,F7,G7,H7,I7,J 1350 PLAY#2,A8,88,C8,D8,E8,F8,G8,H8,I8,J 1360 PLAY#2,A9,89,C9,D9,F9,F9,G9,H9,T9,J 1370 PLAY#2, AA, BA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, J 1380 PLAY#2, AB, B8, C8, CA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, J 1390 PLAY#2, AC, 8C, CC, DC, DC, DC, DC, DC, DC, J 1400 PLAY#2, AD, 8D, CD, DD, ED, FD, GD, HD, ID, J

リストも短いし、音色もなかなかじょうず ゲームミュージック GNAMCO ALL RIGHTS RESERVED ナムコ「ドルアーガの塔」 ドルアーガの塔

ふふふ、なつかしのゲーム「ドルアーガの 塔」のテーマミュージック。ついつい採用しそ うになったところで、「いやいや、甘過ぎる」 と思いなおして、ちょっとちゃんと聴いてみ たが、リストも短いし、音色もなかなかじょ うずに扱っているので、合格です。メロディ の最後のところで転調が重なってどんどん高くなり、拍子も短くなったりするところがツボを押さえてますな。「ゼビウス」の次の作品なので、そうとう昔の話ですなあ。

DRUAGA .FMX ※付録ディスクには収録されていません。 10 CLEAR2000: _MU5IC(0.0,3,2,2,2)
20 DIM A%(15):FDR I=0 TO 15:READ A\$:A%(I)
=VAL("&h"+A\$):NEXTI
30 _V0ICE COPY(A%+063):_V0ICE(063) DATA 0.0.0.0.0.0001.0001.0.0.0030.3FFF. 0,0,0030,076F,0,0 50 T\$="T250R2.":PLAY#2,T\$,T\$,T\$,T\$ 60 PLAY#2, "V15D5063Q6", "V13O3063D6", "V15 O4063D6", "V15O3063D6" 70 POKE&HFA3C, 20: POKE&HFA4C, 40: POKE&HFA5 C.25:PDKE&HFA7C.25:PDKE&HFA9C.25 80 100 A0\$="L8<B-4B-B-B-B-B->CDC4<B->F1&FE-FGF8R4B-2AB-AFDC1 110 B0\$="L4B-.F.8+.F.B-.F.B-.>G.F.G.F.<B -.>C.C.<A.F 120 C@\$="L8DDDE-R4DDDE-R4DDDE-R4FR4B-R4A R4B-R4AR4FR4E-R4E-R4FR4FR4":DØ\$="L8B-B-B->CR4\B-B-B->CR4\B-B-B->CR4\P4GR4FR4GR4F R4DR4CR4<GR4AGAGRBF"
130 A1\$="L8<B488BBB>C+D+C+4F+1&F+G+F+ EF+R4G+F+EF+R8ED+(BG+)C+2.(B4RB)DR8D 140 81\$="L48.F+.B.F+.B.F+.B.>G+.F+.G+.F+. <B.>C+.<LBF+F+F+L4B.R4R8" 150 C1\$="L8D+D+D+ER4D+D+D+ER4D+D+D+ER4F+ R4BR4A+R4BR4A+R4F+R4A+R4A+G+A+D+R4":D1\$= "L8BBB>C+R4<BBB>C+R4<BB8>C+R4D+R4G+R4F+R 4G+R4F+R4D+R4F+R4<A+G+A+BR4* 160 A2\$="L8E2.&EDEGF+DGF+DE4.FR8FG2FG8-A FB-AFG2.F4 170 B25="LBR4.>E4EEDEGF+DBAGA4.R4.F4FGFGB-AF>DD\B->\text{C2.C\AF\C'}
180 C25="LBR1.>>\text{C25F+DE4.R1.B-AFG2.\C'}:D2\$
="LBR1.>>\text{D0\CB->\C\AF\C'}
190 A35="LBD-D-D-D-R8D-D-E-FE-4D-A-1&A-8 -A-G-A-R4B-A-G-A-4G-FD-(B->E-2.D-R4" 200 83\$="L4>D-.<A-.>D-.<A-.>D-. 8 -.A-.8-.A-.D-.E-.<L8A-A-A->D-4.<FFF" 210 C3\$="L8FFFG-R4FFFG-R4FFFG-R4A-R4>D-R 4CR4D-R4CR4<A-R4B-R4A-G-A-FR4AFC": D3\$="L 8>D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4FR4B-R4A -R48-R4A-R4FR4G-R44A-G-A->D-R4FC4A"
220 PLAY#2,A0\$,80\$,C0\$,D0\$ 230 PLAY#2,A1\$,81\$,C1\$,D1\$ 240 PLAY#2,A2\$,82\$,C2\$,D2\$ 250 PLAY#2,A0\$,B0\$,C0\$,D0\$



PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$

270 GOTO 220

暗い運命を予感させるような不気味な感じの音楽。作者自身が「馬が走っているような」といってるドラムのパターンがなかなか良い。コメントを見ると、いろいろメロディやコードのことで試行錯誤しているのだけど、まあ向き不向きがあるとはいえ、いろいろ本を読んだりして知識を身につけておくのは悪くはない。そのうち役に立ちます。

■呪われし塔

谷口洋一「はじめまして、谷口洋一といいます。 採用されて、とてもうれしく思っています。 はじめは、スコアどおりに打ちこんで、ものたりなかったからつけたして、この曲ができました。

1050 C8="04805R1.V15F+4<G484C4&C8>F+8<G8B8C4>F+8<G8&G8C8G8>F+8" : JB="R1R1R1R1R1"

いかがなもんでしょ。これからもMS Xで曲を作りつづけます」

1410 GOTD 1270

■ドルアーガの塔

ニジンスキー平野「じつは結構自信がありました。こういった懐かしくて素朴な作品は、人気があるんじゃないだ

ろうかと思ってました。しかもプログ ラムだって短いし、9音使ってるし、 自分でも気に入ってる作品の1つで す」

■DOOM

もとき「採用ありがとうございます。初

めて灰色の封筒をいただき、感激しています。これからも、もっと勉強して 投稿し続けるつもりです。最後に円E M文が間違っていてすみません」

■「日本陸軍」MSXカラオケ 皇国男児「採用ですか? うれしいな DOOM .FMX

```
10 '--- TITLE: DOOM
20 '--- COMPOSED BY &
                               92/06/29 -
30 CLEAR2999: _MUSIC(1,,2,1,1,1,1):DEFSTR
A-Y: POKE&HFA3C, 30: POKE&HFA6C, 30: SOUND7, 1
77:SOUND6,0
40 '-- Ch 1&2&3 --
50 A0="OT200V15053"
60 A1="D+1LC.D+.F+"
70 A2="D+1LC.D+.A"
80 A3=">C1@W1"
90 A4="E.C.<G+>C.<G+.EG+.C1&C8EG+"
100 A5="B.G.D+G.D+<G.B1aW1>>"
110 A6="B.G.D+G.B.>D+B1aW1"
120 X="CEGB-GECEGBGECEG+>C<G+E":A7="@140
6L16"+X+X+X+X
130 B0="05T200V15a0"
160 C1="a480L1D+&D+"
170 C3="a1606LBAD+<AD+>D+AD+<AD+<AD+<AD+
<AD+<A"
1B0 X="06E>CG+C<E<G+C<E":C4=X+X+X+"<G+CG
+>F>CG+>E>C'
    X="06G>D+BD+<G<BD+<G":C5=X+X+X+"<BD+
B>G>D+B>G>D+"
200 C6=X+"(BD+B>G>D+B>G>D+G1@W1"
210 c7="@603c1.@W1@W1@W1@1606L8C<F+C<F+C
<F+C4"
230 D0="T200V13a1603R16L8D+A>D+A>D+A>D+8
240 D1="@480L1A&A"
250 D3="@1606L8R16F+C<F+A>F+F+C<F+C<F+C<
F+C(F+C(F+16"
260 X="06G+>EE<G+<C<E<G+C":D4="R16"+X+X+
X+"(EE)CG+>E)CG+>E16"
270 X="06B>GG(BCD+(G(BD":D5="R16"+X+X+X+
"(GG)D+B>G>D+B>G16"
280 D6="R16"+X+"(GG>D+B>G>D+B>G16D+1aW1"
290 D7="a603C1.awlawlawlal6R1606L8D+<AD+
<AD+<AD+8."
     '-- Ch 6
300
310 E1="03T200a12V15LBCD+F+CC+DC2."
320 F2=F1
330 E4="LC.C.CC.C.CL8CECG+CEC<G+ECEG+>CE
340 E5="L(B.B.BB.BB.L8B>D+(B)GD+GB>D+(6B
>D+<B>GD+GB>D+<"
370 X="B16SB16SB16SB16":R0="V7@A8T200"+X
+X+X+*"SB!H!16SB!H!16V7 R4V15Y24,250M16Y2
4,200M16Y24,150M16Y24,100M16Y24,190V7"
380 X="S!B16B16M!8":R1=X+X+X+X+X+X+X+X
390 R2=X+X+X+X+X+X+X+"B16M!16"
400 X="B16B16S16B16":X=X+X:R4="V15"+X+X+
X+X+X+X+X+"SH16SH16SM16SM16MHC16MH16MBC1
6MB16"
410 R5="V15"+X+X+X+X+"MS8MS8MS8MS8MS8MS8MS8
MS8MS8SH16SH16SH16SH16MS16MS16MS16MS16MH
 16MH16MH16MH16MB16MB16MB16MB16"
420 X="S32S32S32S32":X="V0"+X+"V4"+X+"V8
"+X+"V12"+X:R6="V15B8S8B8S8BBSBB8S8MSBMS
8MS8MS8SH16SH16MS16MS16MH16MH16MB16MB16M
430 X="M8M8M8":X=X+X+X:R7="V15"+X+X+X+"M
8M16MS16MS16MS16"
440 X="M16B!16R8H16B!16R8":RQ=X+X+X+"M16
B!8B!16H16S!B!16S!B!16S!B!16"
+X+X
470 P2=X+X+X+X+X+X+X+"R16C16C16"
480 X="V11R868":X=X+X:P4=X+X+X+X+X+X+X+X
SM599L16Cccccccc"
490 P5=X+X+X+X+"L16CR16CR16CR16CR16CR16CR
16M599L16CCCCCCCM19999C1"
      - Play
 520 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,R0,P0
530 FORZ=0TO1
540 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,E1,R1,P1
 550 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,E1,R1
560 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E2,R2,P2
570 PLAY#2,A3,A3,C3,D3:NEXT
```

```
580 PLAY#2,A4,A4,C4-D4.E4.R4-P4
590 PLAY#2,A5.A5,C5,D5.E5,R5,P5
600 PLAY#2,A5.A5,C5,D5.E5,R5,P5
600 PLAY#2,A6,A6,C4,D4.E4.R4,P4
610 PLAY#2,A6,A6,C4,D6.E6.R6,P6
620 PLAY#2,A7,",C7,D7,"",R7
630 R0=LEFT$(R0,70)
640 GOTO520
650 '- NASUBI KARI GAISHA Co.,Ltd.(27)

「車歌バー」向けの強力なコンセプト

車歌カラオケ
作列、大和田建樹 作曲、深沢發代吉
```

画面に歌詞を表示し、歌っているところをなぞっていくカラオケ仕様の作品。しかも、歌の内容は軍歌という、強力なコンセプトです。ちなみに、現在もあるかどうかは知らないけれど、飲み屋には「軍歌バー」というジャンルがあって、昔の戦友たちが集まって軍歌を歌いまくるのだそうです。

RIKUGUN .FMX

```
20 _KANJI:WIDTH32:COLOR15,1,1:_PALETTE:
CLS:_PALETTE(2,0,0,0):FORI=3T07:_PALETTE(I,4,4,4):NEXT:_PALETTE(1,4,5,3,3):RESTOR
E280
30 FORI=1T04:FORJ=0T013:LOCATEJ*2+1,I*2:
PRINT" "+MIDS("日本陸軍",I*2-1,2):NEXT:
NEXT:FORI=0TO6:_PALETTE(1,I¥6,I¥2,I¥3):F
ORJ=0TO20:NEXT:NEXT
50 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
     VOICE(043,024,06,048,012,033)
70 DIMAS(11),BS(11),CS(11),DS(11)
B0 TS="T110V11Q804":PLAY#2,TS,TS,TS,TS,T
$,T$,"T110V9@A15
90 AS="L12 CCCCGGG>CCCE6EDDDE6DCR6CR6"
100 BS="L12 G6GG6GG6GGGS>DEDE6DCR6CR6"
H6BSH12BCSH!4BSHBBSHBBSH12BCSH!4BS
H6BSH12BCSH!4BCSM!4BCSHM!4"
120 xs="T130c6c<g6g>c6ce6eD6De6DcDcE6ER2
C6c<g6g>c6ce6eD6De6DcDc2"
130 ys="T130R1R1CDcE6Ec6c<g6g>c6cE6ED6DE
6Dc2"
  10 CS="BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH!4BS
 140 Z$="T130C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DR2CDCE6E
C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DC2"
150 R$="T130BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH!
4BS12BS12BS12BSHC!6BSH12CS12S12S12S!24S!
24S!24S!24S!24S!24CS12S12S12S!24S!24S!24S!24
S!24S!24S!24SC!6SH12SC!6SH12SBHC!6SBM12S
BHC!6S12S12S12S12SCH6SBH12BSH!4BSHMC!4"
160 FORI=0T011:READA$(I),B$(I),C$(I),D$
 180 PLAY#2,"",A$,A$,"",B$,"",C$
190 FORD=0TO4:READA$:COLOR14:FORI=1TO4:L
OCATE25, I-1: PRINTMIDS (AS, I+2-1,2): NEXT: R
 =Q+11:T=Q*5+110:Y=10+D\2
 200 FORW=0TO5:READA$:COLORQ+3:FORI=0TOLE
N(A$) \(\pma2:LOCATE23-W*4,I+3:PRINTMID$(A$,I*
2+1,2):NEXT
   10 PLAY#2,A$(W*2),B$(W*2),B$(W*2),C$(W*
2),C$(W*2),A$(W*2),D$(W*2):FORZ=0T,0200:N
 EXT
```

220 READAS: FORI = ØTOLEN(AS) #2:LOCATE21-W*

4,I+5:PRINTMID\$(A\$,I*2+1,2):NEXT 230 PLAY#2,A\$(W*2+1),B\$(W*2+1),B\$(W*2+1),

C\$(W*2+1),C\$(W*2+1),A\$(W*2+1),D\$(W*2+1):

240 IFW=5THEN_PALETTE(Q+3,1,3,2):NEXT:NE

```
250 FORI=5TO2STEP-1:_PALETTE(14,I,3,I\(\frac{1}{2}\):FORJ=0TO20:NEXT:NEXT:_PALETTE(14,1,3,
2)
260 COLOR15:PLAY#2,Z$,Y$,X$,Z$,Y$,X$,R$:
FORI=0T07:LOCATE12,I+3:PRINTMID$("作作曲词次入和登
                                   樹", I*8+1,8):NEXT
                  建吉
 田代
 270 IFSTRIG(0) THENENDELSE270
 280 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12
290 DATA L12 V=Y;T=T;G6GG6G>C6CC6C
300 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12
                            T=T:SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6S
BH12SBH6SBH12
                            ER12EER12CD4R4
 320 DATA
                            <G6GG6GB4R4
ER12EER12CD6<GGAB>
 330 DATA
 340 DATA
                             SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
 350 DATA
SBH12SBH12SBH12
                            CR12C<GR12G>CR12CER12E
 360 DATA
                             GGGE6EGGG>C6C
  370 DATA
                             CR12C(GR12G>CR12CER12E
  3BØ DATA
                             SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
 390 DATA
 SBH6SBH12
                             DR12DFR12DC4R4
 400 DATA
                             <B6BB6BG4R4
  410 DATA
  420 DATA
                             DR12DER12DC6 GGA>C
                             SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
  430 DATA
 SBH12SBH12SBH12
                             DR12DDR12DDR12DER12h
                             BABBABBAB>C6 < B
  450 DATA
                             DR12DDR12DDR12DER12D
  460 DATA
  470 DATA
                             SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
 SBH6SBH12
                              CR12CDR12C<A4R4
  480 DATA
                              A6AG6GG4R4
  490 DATA
                             CR12CDR12C(A6)DC6(A
  500 DATA
                              SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
  510 DATA
  SRH12SBH12SBH12
                             GR12GER12EGR12GAF12A
  520 DATA
                             E6EC6CC6CF6F
GR12GER12EGR12GAR12A
  530 DATA
  540 DATA
                              SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
  550 DATA
  SBH6SBH12
                              >CR12CDR12DE4R4
  560 DATA
                              A6AA6A>C4R4
>CR12CDR12DE6<AA>CE
  570 DATA
  580 DATA
                              SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
  590 DATA
  SBH12SBH12SBH12
                              DR12DDR12DDR12DGR12E
  600 DATA
  610 DATA
                              <B6BB6BB6B>D6C
DR12DDR12DDR12DGR12E
  620 DATA
  630 DATA
                              SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
  H12SHBC6SBH12
                              ER12CCR12ED4R4
  640 DATA
                              C6(AA6)C(B4R4
ER12CCR12ED6(GGAB)
  650 DATA
  660 DATA
                              SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
  670 DATA
  H12SHBC6SBH12
  680 DATA
                              CR12C(GR12G)CR12CER12E
                              G6GE6EG6GA6A
CR12C<GR12G>CR12CER12E
  690 DATA
  700 DATA
                              SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
  710 DATA
  SBH6SBH12
  720 DATA
                              DR12DER12DC4R4
                              A6A>C6<AG4R4
DR12DER12DC6<GGAB>
  730 DATA
  740 DATA
  750 DATA
                              SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
  H12SHBC6SBH12
  760 DATA ▽出陣 △,天に代わりて,不義を討
  つ、忠勇無雙の。我が兵は、歓呼の声に、送られて、今年出で立つ、忠勇無雙の事が兵は、歓呼の声に、送られて、今年出で立つの。勇ましさ
  770 DATA ▽ F F 校 △ , 或 ひは 草に , 伏し 隠れ , 或 ひは 本 に , 伏し隠れ , 或 ひは 本 に , 状し隠れ , 或 で は 水 に , 飛 び 入り て , 万 死 恐 れ ず , 敵 情 を , 祝 察 し か へ る , F 校 兵 , 肩 に 掛 れ る , 一 軍 の , 安 危
  祭しかへる。床飲兵、

780 DATA ▽ 工兵△, 進なき方に, 進をつけり

の鉄道, 打ち蠳し, 雨と飲り度なす, 弾兵の, 功

あび乍ら, 橋架けて, 投が買波す, 工兵の, 功

何にか, 例ふべき
  798 DATA ▽砲兵△、銀取る工兵・助けつつ、銃取る歩兵・助けつつ、敵を沈黙・せしめたる・我が軍隊の、砲弾は、放つに当たらぬ、方も無く、
  マート (x,y) (x,y)
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

あ。この曲は祖父が教えてくれた軍歌で、カラオケになかったので作った作品です。プログラムは本当にたいしたことはしていないのですが、このシステムは自由に使われてよろしいです。 軍歌に共鳴してくれる人がもしいたら 秋田市卸町5-16-1 江口倫樹まで」 ■付録ディスクBGM・Magical Dream

XTELSENEXT

FOR2=0TO150:NEXT

なると「10年ほど前に買ったカセットテープに「魔法少女ララベル(だったかな…)」というアニメの主題歌が入って

いて、僕はその曲のコード進行が気に 入ってしまったので、それを参考にし ながら作ったものがこの曲です。コー ド進行はほとんどパクリに等しいとい ってもいい曲になってしまいました。 ちなみに僕は、そのアニメ自体はまっ たく見たことがなかったりします」 今月は、いろいろな事情で、FM音 楽館人気ベスト3の情報はお休みです。 来月、まとめてお届けします、はい☆ Orcでした。ばいび~ん。



インタラナンタラとはなにか?

前々から、その気配はあったのたが、ルドルフ・ボールの一件以来、ぼくたちはオランダのMSX-ENGINE誌と徐々にコミュニケーションできるようになった。 Internationalizationである。

「え、インタラナンタラってなんですか」 と新潟県出身のおさだがぼくにいった。 彼は、元プログラマで、DOSのきいた顔 をしているが、19歳だ。ある日、まだ明る いうちにそわそわして早く帰ろうとするの で、怪しんでそのわけを聞いたら「寮の風呂 当番なんです」と答えた。さびしい。 「インタラナンタラって、なんですか?」

日本海の荒海を見て育つと、押しが強く なるのだろうか。彼は、まったく気後れす ることなく、おなじ質問をくりかえした。 「インタナショナライゼーション」 「え、なんですか、それ」 「国際化だ……ったと思うけど」 ぼくは九州の静かな港町門司で育ったせいか、たとえバカでも確信を持って生きている人間に弱い。

「そんな英語、ありましたっけ」

おさだは、やおら辞書を取り出すと、あ 行を調べはじめた。こ、こいつ、国語辞典 で調べてる。「ほら、やっぱりない」

このページは、オランダのMSXユーザーと仲良くすることを当面の目的として、ゆくゆくは世界中のウォームハートなMS Xユーザーたちとコミュニケーションする ためのページである。決まっているのはそ のくらいで、そのうちなんとかなるだろう。 この続きは、もっと国際的な122ページで。 (コルサコフ)

【追記】「おさだ」に関する記述は、出身と素 姓以外はかなり作り話です。あまり本気に しないでください。おさだにかわります。



さてさて、今回から(おそらく不定期)連載となる国際化計画ですが、ゆくゆくは、海外に取材をかねて出かけて、バリのシャンゼリゼ通りとか、オランダの風車の前とかで、意味もなく現地の人と「ねこバレー」や「ボンくら」をする、なんてのが実現したらいいですねえ、などとノンキなことをいっていますが、今回の企画では、自分の英

語力のなさを痛感させられます。

現在のところ、具体的にナニをするのかなどは、いっさい決まっていませんので、みなさんの「秋葉原を歩いていたら外国の人がMSXを買って行きました」ていどの身近な国際情報を編集部の「国際化係」までください。でも、ホントは、もっとグローバルな情報がほしいです。 (おさだ)

ノルウェー原産フリーウェアはベルディ・ブラ!

ベルディ・ブラ (beldig bra)とは、ノルウェー語で、「すごくいい、素晴らしい!」という意味の言葉だ。ちなみに、英語では「very good」となる。

ある日、国際戦略担当とは名ばかりに、 毎日大戦略漬けの日々を送る私(おさだ) のところに、「国際化係御中」とかかれた封 筒が愛知県の岡本憲昌さんから届いた。

さっそく開けてみると、なんと、「ノルウェーのフリーウエアを入手しました」との

こと。さっそく立ち上げてみたが、ドキュメント (説明書みたいなもの)が全部ノルウェー語/が一ん、とおもったら、英語のものもあった。ふーっ、よかった。いや、ほんとによかったのか?

その後、数週間にわたり、この英語のドキュメントの謎を必死で解きあかし、なんとか動かしたものが下の3つのソフトた。 EASYは、MSXViewによく似たアイコン方式のファイル管理ソール。ハードディ スクにインストールすると、かなり軽快な 操作感覚で、便利なツールだ。

つぎのSuper DOSも、これまたファイル 管理ソフト。こちらはアイコン式ではなく、 98のFD、MSXならAEG(6月号パソ天で 紹介)によく似ている。

最後のDISK VIEWは、その名のとおり ディスクの中身が見えてしまうソフト。実 行すると、ディスクの中身が16進数と、そ の16進数に対応するキャラクタで表示さ れ、それを直接書きかえることもできる。 ゲームの改造に威力を発揮するかも?

同封されていた作者のJuan Salas氏の 手紙によると、MSX PAINTというグラフィックツールを現在開発中らしい。また、 氏はオスロ (ノルウェーの首都)に住んでいて、空手で黒帯の腕前だそうだ。ノルウェー大使館できいた話だが、ノルウェーでは「カラテ」がけっこう盛んなんだそうだ。

Easy



●EASY。ファイルサイズが大きいので、ハードディスクか てドラィブがないこうらい

Super Dos



◆Super DOSはファイルサイズが小さくて便利。フロッピーへースで使う人にはこれに

DISK VIEW



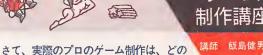
◆DISK VIEWでは、ディスクの中身を見たり、書き換えた りできる

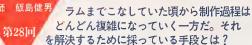




ようにしているのだろうか。昔のように

1人でグラフィックから、音楽、プログ





実際のゲーム制作現場は会議の嵐

会議は意志決定の場

↑本のゲームを作るのに5~10人の人間がプロジェクトを組むとなると、会議をしないと話にならないんだよね。現在、我がパンドラボックスでは常時4~フラインのチーム(ゲームを1本ずつまかされている班で、工場などの生産ラインから来ている言葉らしい)が働いているもんだから、もう大変。

社内にある会議机は、毎日どこかのチームが会議を行っているから、時間を区切って順番を待つ。なんていったって、我が社は狭いから会議机が1つしかない。おまけに、この会議机でお客さんの応対も行うから、ほんとうに大変。

それでも、みんな会議をやり たがる。これは、僕が会議をし ろっていってんじゃなくて、そ れぞれのスタッフが自分の意志 で勝手にやっているわけ。どう してだろう。わかる?

ようは、自分たちの仕事を円滑に行うため。今までにも、何度となく述べてきたが、最近のゲームは1人じゃ到底作れない。何人もの人が、自分の分担された仕事をきちんと終わらせることによって、1本のゲームがやっと完成するのだ。完全な集団芸術だ。

では、その場合の各々は、自分の仕事だけを行っていればよいのか。答えはノー。誰か1人が失敗すりゃあ、結果的には全員が迷惑をこうむる。なぜって、すべての作業が完了してこそ、

1本のゲームが完成するのだ。 だから、十分な話し合いを行い、 意志の疎通を欠いてはならない。 そうでないと、フットワーグに 乱れが生じるもんね。つまり、 ここで全員の意志決定を行うと いうことになる。

では、具体的にどう進めるか。 ゲーム制作の作業進行に基づく 会議の流れを順に追っていこう。

ただの会議で 終わってはならぬ

ゲームの企画がもち上がった 頃の会議は、余裕たっぷりだ。 みんな結構和気あいあいとして、 ゲーム化に当たってシステムの アイデア出しやコンセプトを好 き勝手に話し合ったりする。基 本的にこの段階では、全員がゲーム・デザイナーなのだ。読者 のみんなは、ゲーム・デザイナーという役割がすべてのデザインを行っていると思うのだろう が、実際はそうではない。

制作の初期段階では、音楽担当もグラフィック担当もプログラマも、どんどん自主的に意見を出し合う。ここで遠慮していると、それが最後まで影響する。このことは忘れないように。大事なことなんだ。

さて、こうして山のように出されたアイデアが、第一稿(最初のバージョン)の企画書にくわえられ、コンセプト・デザインがまとまっていく。おおまかな概要が見え始めてくるわけだね。

ここで、個人個人のスケジュールもだんだんと決まってくる。 チームのなかで、誰が、どのよ うなことを、どういう手順で始めるか、とかね。

我が社の場合は、基本的に1 チームはゲーム・デザイナー1 人、グラフィック2人、プログラマ1人、音楽1人で構成されている。これに全体を管理するディレクターがくわわるが、現状ではチームの誰かが自分の担当とディレクションを兼ねることが多い。よほど規模が小さくない限り、構成メンバーの基本はくずさない。

あとは、ほかのチームとの兼ね合いや、ゲームの規模が大きくなるにしたがって、ゲーム・デザイナーとシナリオを2人に分けたり、プログラマにサポートする人間がついたり、それぞれのパートの人間を増やしたりするわけ。そのひとりひとりがすべてスケジュールに基づいて動くことになる。

ここで、スケジュールは2種 類あることを触れておこう。全 体スケジュールと、個人スケジ ュールだ。

まず全体スケジュールがあり、 それに基づいて個人分が生まれる。全体スケジュールとは、ゲームを完成させるまでの進行作 業をまとめたものだ。

そして、全体スケジュールで 分けられたパートの仕事を、担 当者が自分の作業進行に合わせ て割りふった表が個人スケジュ ールとなる。個人のは、基本的 にそれを書いた本人とディレク ターが管理する。あとは、個人 の作業がそのスケジュールどお りにきちんと進められればゲー ムは全体スケジュールどおりに 完成するわけだ。

現在、ゲームの発売が遅れる 理由は大きく分けて2つある。 1つは、制作スタッフが作業の 途中で逃げたり、やめてしまっ た場合。そしてもう1つの理由 がこのスケジュール出しの可甘さ。 プロのなかでも、ゲーム作りは 遅れて当然などという幼稚な考 えをもっている者もいる。これ は、すでに姿勢の段階で失格だ が、現在そういう連中が多くの 市販ゲームを作っているのは事 実。悲しい限りだ。

もちろん、ゲームを作っていくうえで、予期せぬ事態が生するのは当然。が、しかし、それらも予測しようと思えばある程度できる。予測できるからプロなのであり、プロであれば、期間中に仕上げなければならない。だってそれでお金もらってるんだものね。だからこそ、スケジュールをどこまできちんと立て、どこまで計画どおりに作業を進行させていくのかが重要になってくるのだ。

さて、そこでスケジュールを おびやかすさまざまな問題が生 じる第二段階へ話を進めよう。

容量争奪と現実との闘いの日々

スケジュールを出すとき、そのゲームの性質やスタッフの実力を考えて、予備期間を考慮する。この予備期間を使って、問題が起きた場合の対処をするわ

助手から一言

飯島先生が日々苦労しているようすが上の文をとおしてよくわかるよね。なんだか目に見えるようだ。会議というとおおげさに響くけど、ようするに打ち合わせとか、ミーティングってことだ。編集部でもディスクをつけるようになって、ふつうの編集会議とはべつにディスクの会議を行っている。ディスクに入れる材料集めや、容量による個々の調整など、バンドラボックスとまったく同じことをやっている。たくさん内容を入れたい気持ちは我々も同じで、圧縮しての収録はここのところずっと続



けだ。また、さいわいにも問題 が起きなかったときでも、この 予備期間を利用して、自分の仕 上げたパートを見直しをする。 できれば修正もくわえる。

が、だいたい問題が起きた場合というのは、個人的な解決がむずかしいものが多い。ほかのスタッフにおおいに関係する問題なのだ。

まず、いちばん多い問題は容量に関して。自分が配分された容量内で作業を終わらせられないことが多い。

このへんのことは前回も述べたが、パソコンの場合は、ディスクを増やせばある程度の問題は解決する。しかし、これが落とし穴。ディスクが増やせるということは、それだけ作業も増える。そして、それを理由に制作期間も延ばしてしまう。お句はないだろう、という考えだ。容量を越えてしまうのが、さも正当な理由に聞こえてしまう。

しかし、それは間違いだぞ。 ゲームは容量が大きけりゃあい いってもんじゃないし、時間が かかればかかるほどゲームの鮮 度は落ちる。さらに、やりたい ことも増えてくるから、はてし なく大きくなっていってしまう のだ。

逆に、ゲーム機はCD-RD Mでもない限り、かんたんに容 量を増やすことはできないから、 決まったぶんをみんなで分け合 うことになる。増やしようがな いのだ。

そこで、他人との交渉が出て くるわけだ。音楽をちょっと押 さえて容量をグラフィックに分 けてくれとか、イベント・シナ リオを1つけずってあいたぶん をプログラムにほしいとかね。

そのとき、完璧に権力と口の うまさがモノをいう。自分の仕 事を完璧にこなそうとするがためにロハ丁手八丁で相手をいい くるめるわけ。

こうなると、どうしても経験の浅い新人は分が悪い。まあ、最初はくやしい思いをするだろうが、この思いが成長につながるものだから、いうほうも気にしていない。最初はつらい思いをしていた新人くんも、数年たって何本か経験したら、今度は大きく出られるわけだからね。



あと、まじめなヤツは強いな。 生活態度がきちんとしているヤッは、このへんの押しが強い。 遅刻とか欠勤の多い者は、生活態度を攻められりゃあグウの音 も出ないもんね。きちんと仕事 をしている者が泣きを見るのは 割りに合わないというわけ。一 理あるから、仕方ないな。

こういった交渉を、単弦とか差別とかいわれそうだが、これは暗黙のルール。現場は修羅場だよ。自分を殺したほうが、容量ぶんどり交渉では負けるのだ。それがいやだったら、抵抗すること。でも、暴れたり、意味のない理屈をこねても誰も聞いてくれないからね。やっぱり経験も実力もないものがどんなに大きなことをいったって、誰も聞いてくれない。少なくとも、我が社はそうだから、あしからず。

さて、容量以外の大きな問題

は、予想と現実のギャップ。これは、経験不足の者がおちいりやすいパターン。最初はこれくらいの仕事はこなせるだろうとのんきに構えていたら、いつまでたっても終わらない。リテイク、リテイクの繰り返し。本人は自分の仕事が一発でOKが出るものだと思っていたようだ。そこで、現実と想像していたものとのギャップを味わうわけ。そして、決まって音を上げる。助けを求める。仕事ができませ~んって泣くわけよ。

そうなると、急遽すけっとの登場とあいなる。このすけっととは、ほかのチームで余裕のある人間に手伝ってもらうわけだから、たいてい実力のある人。要するに、実力のある人ほど、いろんなチームで救援作業をしなければならなくなるのだ。でも、みんなそれがいやだから、定期的な会議に余念がない。

問題は早期発見がベストであって、もしその予兆があったのに後まわしにしていると、しっペ返しが自分に返ってくる。経験者は痛いほどわかっているもんね。誰もが未然に防ごうとするわけだ。そしてゲームは完成に近づいていく。

会議会議の連続で話し合い

ゲームが完成に近づくと、さらに会議は増える。どんな会議かというと、現在進行しているそれぞれの作業がほんとうに現状のままで問題がないのかの最

終チェック。そして今から可能 な変更点のチェックだな。

もちろん新作は他社も同様に作っているわけで、同じようなシステムのゲームが同時進行で作られていないとはいえないでしょ。万が一、そうなった場合、あまりにも似すぎている部分はどうするか話し合うわけ。ほとんどは変更できないけれど、それでも何か策があれば、手をくわえたい。特に、他社のゲームのほうが発売が先になる場合、マネっこっていわれるのはイヤだしね。

そして、デバッグ。こうなると毎日が会議。特に規模のでかいゲームは毎日のように会議が繰り返される。デバッガーに見つけてもらったバグが、ほんとうにバグなのか、はたまた変更を希望するだけなのか、そのへんの判断はむずかしい。1人の意見では決定できない場合が多い

まあ、この時点まで来れば、 すでにゴールは見えているわけ だから、ラストスパートってと こですか。

とにかく、ゲームを 1 本作るということは、会議の連続なのだ。少人数の雑談から大人数の話し合いまで、内容も方法もさまさざまだけれど、集団でものを作る場合、お互いに意見をいい合う「話し合い」が大事なんだということは、くれぐれもお忘れなく。

次回の





次回はデバッグについて話そうかと思っているが、まだはっきりと決めていない。デバッグをしているときって、結構精神がすさんでいるから、おもしろい失敗談は多いのだが、逆にゲーム業界のいやな部分を見せてしまうことになるからな。それで悩んでいるわけ。でも、バグを見つけられないまま出荷したら、どんな恐ろしいことになるか知っていてもいいかもね。これは大事なことだから。

助手から一言

いている。Mファンの場合はディスクを増やすと、本の値段が1500円まで高くなってしまうので、どうしてもできない。ROMなんかと同じで根定された容量だ。ますますパンドラボックスの気持ちがわかってしまう。この容量や進行との闘いは、どのソフトハウスでも大きな問題であるようだ。だからこそ、そこが克服できるかどうかが、そのソフトハウスの実力の違いとなっているようだ。……だから夜中に電話してもみんな仕事しているのだ。編集部もそうだからって同じにしちゃいけないって。

A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!



★今月のテーマ/なんでもござれ/

ここはパナソニックのFS-A1GTがターゲットのコーナーなのであるが、最近は『MSXView』や、そのほかもろもろの質問が中心になってしまった。質問がGTに限ったことではな

くなってきているし、答えもGTに限った点で答えているつもりなのだが、読者の方は一般的なものを期待しているようである。だからいっそMSXのよもやまページにしようか、と思う。

□ ディスク内に「AUTOE XEC.BAS」というファイル名でセーブされたものは、リセットすると自動的に立ち上げるのは知っているけど、それにMSXーDOSをコピーすると、MSXーDOSが立ち上がってしまいます。どうすればAUTOEXEC.BASのほうを先に立ち上げることができるのか教えてください。

(大分県大分市・広瀬哲司(ん・16才)

A AUTOEXEC.BAT というファイルを使って AUTO EXEC. BASを起動させる。

AUTOEXEC. BASE いうファイルはいつでもリセッ トしたとき、最初に立ち上がる 性質をもっている(アスキーの MSX-Datapack Volume 1」397ページ参照)。市販 のゲームがすぐ立ち上がるのも、 付録ディスクが立ち上がるのも このせいだ。だけど、同じディ スクのなかにDOSが入ってい と、そっちが優先される。これ はMSXのルールだからしかた ない。それを防ぐには、AUT OEXEC.BATというDOS 用の最初に立ち上がる性質をも つファイルを使う。つまりその なかで「BASIC AUTOE XEC. BASJEUT, AUT OEXEC. BASを呼ぶのだ。 Q GTとFS4700に内蔵され

マいるワープロソフトに互換性 はありますか。

(千葉県海上郡・藤ケ崎久男さん・42才) **A** ある。ただし上位互換。 FS4700の文書は、パナソニックのその後のワープロソフト (内蔵されていたものなど)で読めるし、編集も可能。ただし、その逆は一部制限がある。つまり、GTで作成した文書をFS4700で編集しようとするときだ。詳しくはGTのワープロ使用説明書250~256、478ページ参照。QGTについてくる「デジトーク」を使いながら、作曲したF

ーク」を使いながら、作曲したF M音源を鳴らすことはできるの ですか。できるのならやり方を 教えてください。

(神奈川県横浜市・山城屋誠〈ん・?才) A できない。

残念ながらできない。あまり MSXに無理難題を押しつけな いこと。

Q いままで持っていたMS X-DOS2のカートリッジを つけてRAM増設ができるので しょうか。

(福島県郡山市・上石芳之〈ん・13才)

A できる。

アスキーから発売になっている「日本語MSX-DOS2」というソフトのRAMつきのバージョン(ちなみに3万4800円もする)を購入した人は、そのRAMを増設RAMとして使える。使い方はGTのマニュアル171ページを参照。

Q 学校新聞(壁新聞)作成ツールってないでしょうか。

(東京都墨田区・市川元子さん・9才)

A きっとない。

私の知るかぎり、壁新聞サイ ズのものを作るソフトはMSX にない。小さいものを張り合わせるという方法はあるだろうけど……。それでよかったら「MS XView」やGTに内蔵のワープロなんか使えるけど、お持ちのHB-F500ではちょっとムリ。だから、ごめんなさい。

Q ついにGTを買いました。 VIewDRAW、ViewPAINT でクラブの新聞を作り、『Vie wCALC』で名簿管理をして います。ところで、最大の不満 は、カード型データベースが発 売されていないことです。発売 の予定がなければ、アスキーに はたらきかけてください。

(島根県出雲市・米原幹人さん・30才)

A これはむずかしい。

この件でアスキーに電話をかけたのだが、そのときの印象では、出したい気持ちはあるけど、もろもろの事情があって即答するのはむずかしいらしい。誰を攻めるわけにもいかない、むずかしい状況であるようだ。いちおう、頼んでおいたけど……。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、8月情報号のディスクドライブの 増設の話への追加情報です。

●8月情報号ドライブ増設の件で、ドライブ本体がもうないように書いてありましたが、じつはまだありますよ。本年の6月30日現在ですが、秋葉原の湘南通商さんにはまだ15個ぐらいありました。ちも同じぐらいあったので、まだそのままあるんじゃないかと思います。たしか4500円だったような気がします。私のたぼちゃん(ST)は、セパレートキーボードをつけ、ドライブも取りはずしてさらに2ドライブにしています。本体はジャ

マなので、机の上にはセパキーと アルミケースに入れ替えた2ドラ イブと自作のテンキーだけという ふうにすっきりとMSXライフを エンジョイしております。もちろ んメモリ増設、ハードディスクも 装備しております。ちょっとした 努力でとっても快適な環境になり ます。よけいなことまで書いてし まってすみません。♡おまけ/S ONYのPRN-M24等、第二水 準ROMなしのプリンタを使って いる人は、内蔵ワープロのプリン タセレクタを「PW1」にすると第 二水準の漢字も印字できちゃいま す。お試しあれ。(静岡県熱海市・ 蝦名広一さん・29才)

8月情報号の訂正と補足

8月情報号の『MEM-768』を使って、GTの『MSXView』のRAM容量を増やすための記事に誤りがありました。AUTOEXEC.BATのプログラムの1行目の「CON C」は正しくは「CON D」です。訂正します。また、このプログラムはSRAMの内容を書き換えますので、オリジナルのAUTOEXEC.BATはディスクなどにセーブしてバックアップをとるようにしてください。以上、ご迷惑をおかけしました。

お便り、つっこみ 待ってます

AlGTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。 〒105東京都港区新橋4-10-7徳間インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

6月期整理分(9月情報号採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道

円周率暗記プログラム 今村秀樹 VAGUE CITY 他②/佐藤渉

NICE SHOT。浦野高広 けろけるSDCCER/菊地友則 CHENGERだ! 原敏弘

●宮城県

飼育っ! 菅原純

●山形県

S·S·T 荒井寿信 剣道、竹刀?。小松健彦

●福島県

らっかMAN 他①/長沼一志

●茨城県 冗談・新崎康樹

THE DRIVE/内田福二

●群馬県

テキストファイル表示プログラム「みるみる」 門谷充

●埼玉県

スピードシャッター/横堀君夫

SLIDER, 野口康行

MIRACLE JUMP / 木谷光章 ヘビ算/白井建夫

ヒマオの目ざましCLOCK 他① 加藤芳昭

●千葉旦

TOK-MDSverion2.10 `大久保卓哉

●東京都

らんでぃんぐ/古川健太郎

バンジージャンプです。 他②/原田暢彦 TERACO QUEST II /寺田篤志

遠浅の海の戦い3-宇宙編ー/ 斎藤大輔

PAETERM· 狩野淮 ●神奈川県

BEAM SHOT / 梅木迅

●長野県

アシカの修行 5' 木内靖

●石川県

巨人物語改 東田浩幸

●福井県

SQUASH OF A MAN 他②/北川 航

HYUU, 松井政典

●静岡県

ザ レジェンド オブ ミサイル/稲木雅人

●愛知県

ういるす / 小林一伸

落葉松国/猪飼正樹

●三重県

SLANT / 界外年応

THINFAT / 小林由幸

JOE 北川由降

●京都府

IS、小河原徽

●大阪府

SWORD·BATTLE 他②/ 佐藤宏行

WILD BOYS, 水嶋伸一 PCM FIGHTER/前田光-

顔, 顔, 顔!! 他①/川原健吾

グリコ・パパイヤ・チョコレート/勝田憲弘 The かくとう2~RPG風味~ 他① 上田修司

●丘廊里

Fighting Heroes 新原雅司 MIDNIGHT FIGHT/将積健士

●和歌山県

恐怖の国道42号線. 勢古恭弘

●広島県

偽スライム/田室勝哉

サブリミナル 他①/吉岡敏明

●山口県

具茶グチャ漢字ふっかつQUIZ 他①、嶋田満

●高知県

マウス大相撲/岡林大

●福岡県

「たん・たん・タンク」、宮原慎事 アニメーションツール/大田雅之

●佐智県

DRAGON of Fighter/寺内謙司

アルファベットスタディ・前田剛志 (整理日6月12日)

AVフォーラム

●北海道

秋の夜の草むら、佐藤壮平 ●青森県

サル 他① 秋田進

●山形県

立つ鳥跡を濁さず/岩波弘 ●栃木県

PLAY SYSTEM 松葉直也

●群馬県

あれ?何これ?、萩原康一

●東京都

夢/斎藤大輔

●神奈川県

ポンポンボール/青山卓 邪魔だ!/ 渡辺慎一

●長野世

さざんかの宿 小野健一

●新潟県

かとりせんこう/中村英雄

●愛知県

人類犬化 他④/長谷川健二

回転機能がほしい 他③, 佐原史哲

●三重県

(しゃおじさん) 菅原智明

「株式会社●映」/ 大西良一

●京都府

となりのおばあさんが…/笹山隆

●大阪府

ストロー 他③/富士田智久 もみもみ/津国真司

こわいですねえ 他②/竹内陽一

高速キーボード 他② 松岡一考

●奈良県

円の真髄/千葉まさのり

●和歌山県

憲法第9条に反するプログラム 楠本晶博

●鳥取県

飛べ 他② 吉田米利

●広島県

織田裕二VS.吉田栄作/宮田英治

Arm Battle/神田里志

●福岡県

マウナー 大塚裕一

映画館 他④/吉岡茂雄 ●大分県

心臓 他②/野島智司

●鹿児島県

天空の城ラビュタン川添隆志

(整理日6月20日)

FM音楽館

●北海道

TRIGONFFARAWAY」 他①二小川啓 北の国から/鎌田高大

妖怪屋敷 他②/柴田望

PDWER DNLY 他④/平野正和 Return of Victory/小倉和秀

●青森県

モエモエ 他①/成田邦彰 出たな!! Twin Bee 他①/後村寿明

FINE 他①/三橋史博

グラディウス 「古代惑星のテーマ」/ 中沢竜一 ●宮城県

グラディウス「In The Wind」 他②/尾形直信 サンダークロス「First Attack」/ 高橋貴奉

●福息児

ムーンドリアの廃墟 他②、三浦康之

Wandering Road/佐藤雅哉 Jamできるかな 他①/大藤将人

イース「THE MORNING GRDW」 他②、本馬幹子 魔導物語 |「Way Out」、遠藤弘通

ソーサリアン「消えた王様杖・ダンジョン」 柄沢和明 BEAT-R/石橋渡

●千葉県

TRIGON「Nostalgic」 他② 千田剛

●東京都

栄冠は君に輝く 小柴高志

DEJYAVE/寺田篤志

In the moonlight 他① 板垣直哉 スペースハリアー「メインテーマ」 他① / 中園義和

ファイナルファンタジー 全曲、安養寺信彦 ●神奈川県

ドラゴンクエスト「街」 他③ 今坂光大

悪魔の迷宮、長谷川智美 虫との闘い 他①/村上公一

ギャラクティックウォリアーズ 他①、桑原新悟

●長野県 STREET FIGHTER 「RYU」/ 佐藤芳考

●新潟県 ソーサリアン「天の神々たち・村」/ 水落博英

スーパーマリオワールド「水中BGM」 他③ 久住豪 メタルギア 2「SPIRAL」/遠藤正樹

Xak「To the fort」、長谷川雄一 ●福井県

human system/原秀一

デ・ザエモン・エンディングテーマ 他② 谷口洋一 ●静岡県

extra!! 他④/碳崎尊行

夕暮れの通学路 他①/石井基樹 ●愛知県

ハイドライド 「MAIN THEME」 他⑥ 水澤俊光 夢の世界を/佐原史哲

●三重県

イース 「オープニング」 他①/日下幹夫

●京都府 ソーサリアン「オープニング」/一枝信之

●大阪府

RF-2/田中哲也 ソーサリアン「エンディング」/ 土屋弘志

魔界塔士SaGaの全滅。蘇来広一郎 オールナイトニッポンのオープニング 他(4)、干場裕明 ドラゴンクエスト「オープニング」/竹内陽一

●兵庫県

COME DN///金子安士 ●広島県

ザナドゥ・シナリオ「レベル9」/小林俊一

●山口県 イカロスの夢 他③/河野光明

イース「神殿の地下水路」在田修二 ●愛媛県

READY 他①/宫本博

●高知県

BIRTHDAY 他①/幸山隆志 幻影音楽館「イリュージョン・テーマー」、小松龍昇

(整理日6月20日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門 ●北海道

決闘 他③/山本忠隆 新生「長江くら太におくる絵 "胴長おじさん"」 他②/二階堂功一

太宰治/千葉俊治 どうだ伊藤恐れおののけ機兵 | 他①。中野浩司

ドワーフ/島津貴広 Destiny 他①/吉川寿

TWILIGHT IN UPPER WEST 他① / 川岸智行

●秋田県 悲しみ、鈴木隆行 ●山形県

獅子王疾風汛雷剣/太問真暗

●群馬県 顔と壷が柄沢和明

Hソフトをする女の子/門谷充

●埼玉県 ALETHEIA/ 渡辺修司 ●東京都

暗黒の塔 他③/高木昌行 縁起をか・つ・〈?〉新海竹弘 超少女~SuperGirl~/石井雄一

ねこねーちゃんにゃん 他②/木村隆夫

舞踏会/戸谷卓司 タ瓜 / 板垣直哉

●神奈川県

「に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は9月情報号のため に6月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲 載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

じゃーね 他①/日比裕二

●山梨県 初めて覚えたのは「海」だった。川上圭一

●長野県

輝き 中尾俊文 見て!パパノ・柳沢雅美

幼稚園のペット「竹内理

●紗阜県 色一美と狸の合体(笑)/窪田直樹

SAN 他①/門辰昭

●静岡県 食えん 他⑤/和出伸一

●愛知県

ある風景-猫-/馬場祐介 ●三重県

GIRL 他①/美濃田学

HELLO! / 界外年応

●京都府

LITTLE FIGHTERS/三浦一誠 ●大阪府

幻想のAYA 他① 田中哲也

華他①/関未知

バロディウスだ!「ゴルゴダ・タコベエ」 他②/藤田幸弘 ●兵庫県

カッパードラゴン 他②/中澤大作 勇者・北へ! 青木雅史

●岡山県 「夢幻」②一水溜まり一/達野大輔

●広島県

戦う男ノ政木信也 ●川口県

大昔の鶏/中田道則 ●高知県

COME HERE! 他①/檜垣龍二

●福岡県

恐怖の大王作成中 他4/野中健 ☆紙芝居部門

●東京都

人類の旅/小澤考 ●大阪府

ガーゴイル/田中哲也

(整理日6月15日) ゲーム制作講座

●北海道 海が好き海戦/後藤茂

●神奈川県

ミディ/蝦原降行 ●愛媛県 Dream Road/田中博樹

カントゥーナ / RPG / 廣まさき

「Dreaming」 他②/小畠和樹

●佐智県

(整理日6月15日) スーパー付録ディスク

☆MIDI演奏データ

(整理日 6 月20日) 以上297作品

●李良県

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

一メディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

设程	高応募用紙 編集部の整	理番号			
投稿ジャンル	例:ファンダムの一般部門への応募はT 2 ①ファンダム(①1 画面部門 ②一般部門 ③D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般・3 CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他(の楽曲))	
作品名		用機種		-]
氏名	フリガナ ()歳 男・女 *「投稿ありがとう」掲載時に	ま本名 <i>の</i>)みとしま	す。	
住	フリガナ				
所	都道 府県				
7	B	月		E	l
	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい 「雑誌名 いいえ 2(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ 3(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はそ教えてください。	····································	年 悲名や作	• • • • • • •	頃 を
アンケ	はい [雑誌名 [書籍名・CD名 「参考にした作品名・記事名	年	月号	~-	- ジ]
- -	いいえ ④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 「作曲者」 「歌手・演奏者	• • • • • •		•••••]
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。		CREEN		

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログ ラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という 人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿 のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで 送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダムとは「アマチュアプログラ マによる自作プログラムの発表の場」で ある。自作のプログラムなら、ゲーム、 家計簿などの実用プログラム、見て楽し むデモ的作品、そのほか「プログラムでこ んなこともできる。という驚きを与える もの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、 新たに次の3部門を設ける。

a 1 画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧 システムからそのまま引き継いだ部門で、 この制約のなかでどんなことができるか にチャレンジする精神を重視する。(発表 形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、 企画によっては付録ディスクにあえて収 録しないこともある。

b一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で 掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログ ラム。従来のN画面タイプ、10画面タイ プ、FP部門のすべてを含む。プログラ ムの長さは問わないが、リストを多くの 人に見てもらうことを前提にしたプログ ラミングを望む。【発表形式】リストなど の本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、 あまりにも長大な作品は、リスト掲載を 省略することもありうる。

BASICリストの形では掲載不可能で、 かつ付録ディスクに収録可能な作品(付 録ディスクに収録可能ならすべてが口 K)。【発表形式】 4色ページでの紹介と付 録ディスク収録。ただし、作品によって 臨機応変に解説ページを設けて別企画と なることもありうる。

(a)、(b)、(C)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディス クによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、 必要事項を記入。1つのディスク(テー プ)に複数の作品を入れて応募する場合 は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付 すること(この場合、以下の書類も作品ご とに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方について くわしくわかりやすく書いた別紙(形式、 枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、 パターン定義キャラクタ、行番号順の解 説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻 略マップ、SLGはデータ一覧、科学も のは参考理論・公式など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・応募部門を封筒の表に赤で明記。さら に「フロッピーディスク(テープ)在中」

「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損し ないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌お よび規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。 ムックなどで再掲された場合も、掲載誌 と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソ フト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号~12月号で、ファンダムに 初登場した作者のなかから編集部協議に より1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万 円)を授与。作品よりも、作者自身の可能 性を重視したい。

●第2回T | M賞(作品賞)

1992年10月号~1993年3月号に収録され る作品のなかから1つを選び、その作者 にTIM賞(賞金5万円)を授与。

M 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。 なお、作品はすべてBASICのもの にかぎる。ツールを使用した場合は変換 してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスク にセープしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙 \ 枚(コピー)を使用すること。また、 各作品ごとに作者自身のコメントをでき れば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、 「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。 ・郵送途中で破損してしまわないように、

ダンボールなどで厳重にディスクやテー プを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲か で額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのOG コンテスト。部門は紙芝居、イラスト、 ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほ しい。どの部門も作品ごとにダイトルを つけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラ ムでも、市販のOGツールでも、本体に 付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに 着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙 1 枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するCG作品の部門を封筒の表に 赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツ ール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意 されている。作品はビッツーの5人の審 査員により毎月評価され、みごと掲載と なると、ランク別に規定の賞金と賞品を 進呈する。

エスプリのきいたオリジナルプログラ ム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォ ーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。 ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にし た本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキ での応募も受けつける。ただし、その場 合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で 囲む。その他の長いものはなるべくディ スクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制 度をとっており、3回採用されるとMファ ンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定 価で1万円以内)が授与される。また、毎 月、光る1本に記念品をプレゼント。くわし くは本編の下欄外「特典」を参照。

ディスクに入れることができるものな らなんでも大歓迎。

- ・「MSXView」で作った作品
- ・いろんなことが便利になるツール
- M | 口 / 演奏用データ
- ・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換 の場として積極的に利用していきたいと 思う。たとえば、過去に掲載したものの バージョンアップ版や、そのほかみんな の役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙 | 枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。また、ツールな どは使用方法を別紙にして添付。ゲーム などの場合は解法(RPGなどはマップ や図解、データの一覧)などの資料も忘れ ずに。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳 禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

採用された作品の作者には、記念品と 掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品 の内容によって変える予定。

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式 を問わずなんでもかまわない。ただし、 以下の規定にそって応募してほしい。 ★広募書類の規定

① 住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号

★採用

かならず明記のこと。

現在はとくに定めていないが、よい作 品は市販の道もある。

②シナリオにはタイトル名、ジャンルは

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集し ています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

プログラムの開発者略歴

☆ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼 科博士として視力回復法と科 学的な眼の研究、臨床訓練法指



導を続け、このプログラムの開発に努めた。 アメリカ視力回復協会を ☆リチャード会長 設立しこのプログラム開発と普及に尽力。世 界の眼科医界に大きな影響を与え続けている。

なしで視界 メガネ ヘッキリー ご迷惑をかけることは決してありません。





障などを治療するもので 方は医師にご相談下さい はありません。それらの ※当講座は緑内障、白内

★とじ込みハガキを今スグポストへ

●お急ぎの方はお電話で!

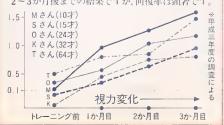
受付/朝9:30 ~夜9:00(年中無休)

東京都杉並区成田東4-36-15



●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。 10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、 2~3か月後までの結果ですが、回復率は顕著



いにまで回復しました。 今は左眼の、右眼のが、 グを多めにやりました。 だんでも疲れた時にはマッサージン り、朝晩欠かさず実行しました。 、朝晩欠かさず実行しました。ふ新聞広告でこのトレーニングを知 2か月後の 0.8



永 山

千葉市 敦哉 (19才)



事の (漢) (は) から (注)

料金受取人

杉並局承認

巻出有効期間 差出有効期間 平成5年8月 1日まで

1166

(受取人)

(〒166 東京都杉並局私書箱第44号 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

切手は



平 油 少 果 一月一 \dashv _ 都守道県 年令

C 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大!



0.1以下から1.0以上も夢ではない!!

「最近見にくくて困る」 「メガネは ワズラワしいけど、しかたない」 「眼 が疲れて肩がコル」など、そんな人た ちの悩みはすべて解決です。アメリカ の最新理論を科学的にプログラム化。 全米でたくさんの回復者を生み出し、 日本でもすでに多くの回復者が喜びの 声を上げています。朝晩20分1か月の カンタントレーニングで近・乱視、老 眼、遠視もたちまち回復します。スポ ーツや恋愛に、目が良く見えないとい うのは、たいへん不便です。クヨクヨ 悩まないで、あなたも今すぐトレー



宇佐市

レーニングを始めてから、

フラ

順

仕事も楽しくなりました。

グが一番合っているように思えます

私には効果がなく、

このトレーニン

で他の方法もためしてみたのですが 調に効果がでてきています。これま ッシュ現象が3週間目で表われ、

姫野

ません。

明

(25才)

ていません。あのワズラワシサから 解放されたと思うとうれしくてなり した。今ではメガネもぜんぜん使っ た。勉強もよくわかるようになりま 左右とも川以下だったのですが、 右いまで上がりまし

か月で左い、

奈良県 田中

(18才)

清文

みんなでガンバッてやっています。 ではいに戻りました。友達にも勧め 活にも取り入れてやってみたら、 ク!お母さんに勧められふだんの生 力がいまで落ちたと聞かされショッ 思ったら、学校の検査でほだった視 最近黒板の字が見づらくなったと 江東区 (4才)

今



ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

ME MAKING PROJECT

MSXソフト業界へ進出!? THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

みんなの力を結集させて、ロールプレイングゲーム・2フトを完成させよう。! 制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーは MSXのヒーロー。

参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリー スタイル。

君のイメージが

ゲームの1シーンをつくる。-

壮大なシナリオは、応募された何千ものシー ンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた 1曲がシーンを盛り上げる。

フレーズや効果音を思いついたらテープで送 る。美声で聴かせてくれてもOK。

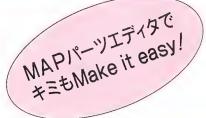
キャラクターに託した思いやこだわりが シナリオを盛り上げる。

苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソー ドは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを -展開させる。

キャラクターの動き、シーン展開など、思いつ くままのイメージを原稿やCGにして送る。





ゲームメイキングプロジェクトがつくったMAPパーツエディタを使えば、 ゲーム舞台のマップ制作にも簡単に参加できる!

メンバーになったら、即、MAPパーツエディタをダウンロードしよう。 わくわくドキドキのストーリー展開をイメージしながら、マップをつくる。 アイデアいっぱいのキミたち、どんどん参加してほしい /



今入会申し込みすると モデムプレゼント

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレ イしたい…。THE LINKSでは、そんなキミたちを応援 します。THE LINKS入会には、5,000円(入会金と月額 基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者に は、専用モデム(NGAI)を毎月100名にプレゼントします。 入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所

・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってくだ さい。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8 F 日本テレネット株式会社 ザ・リンクス会員課 **∞** 0120-251-063(フリーダイヤル)





単作 田中有相 監督(石集 昇 → Y R ± 2,3 B ± 円(心)

銀河英雄伝説VSD アップフェルラント物語アップフェルラント物語



金融らどまたら、10月刊日子末

Management わが征くは壁の大海 アニメージュレコード

93カレンダー 英雄たちの雄姿を己クション。 ジグソーパズル タストリー 上タイプ:700円(込) テレホンカード

HAZOY GOODW



チメディアで伝えたい。

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです。

ご田中芳樹、徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ、徳間書店インターメディア・キティフィルム・テレビ東京 イラスト: 道原かつみ ●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL 03-3433-6231代まで。

原作刊行10周



愛蔵版 銀河英雄伝説

FANCY BOOKS

エンサイクロペディア 銀河英雄伝説 銀河英雄伝説 道原かつみイラストレーションブック

FANCY GOODS '93カレンダー (卓上、B3) ジグソーパズル テレホンカード2種類

タペストリー

スーパーファミコン用ロムカセット 銀可英雄伝説

銀河英雄伝説外伝ニ素なる フインハルトとヤン



銀河英雄伝説 MOOK MOOK

F--75 002-0

イ場面によって情成されたストーリーで新たな感動を。 アニメージュ コミックス スペシャル



愛蔵版 銀河英雄伝説 銀河英雄伝説外伝ニー4 銀河英雄伝説和 銀河英雄伝説の原点。読者に非大な世界をイメージできる。

銀河英雄伝説 1-4以下統刊

少年キャプテン コミックス スペシャル 道原かつみ作画による新しい銀河英雄伝説 COM-CS

BOOKS





全艦出擊!!

銀河英雄伝説エンサイクロペディア

とデオ底フィルム コミシク とデオ底フィルム コミシク 銀河英雄伝説號

卡









盟河英雄伝統 わが征くは星の大海 アニメージュビデオ映像が伝える壮大な宇宙観。

YTR.LD

ひとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

全47本のゲームプログラム収録の2DDフロッピーディスク付き!



8より抜粋、再録したものです。

過去に埋もれた名作をこめさい一気にガンガン発掘!

YUK I ♡の名作『LOT LOT LOT』、多色刷りの逸品『晴れ、ときどき爆弾』、パ レット切り換えの元祖『グラフィックアニメーション』、貴花田メーカー『大相撲』、遊 べば遊ぶほど腹が立つ『RIDICULOUS BIKE』、ポンジャンよりもやさしくマージ ャンなみに奥がふかい『数雀』、SCREEN1のパターン名称テーブルの切り換えであ の"F-ZERO"を先取りした"SPEEDER』、TVゲームにおけるチェス盤の理想 形『GATTYAUV』、出てくるモンスターは女性ばかり『FEMALE WORLD』、 スポーツ平和党ファンなら絶対『COUNT3』、がんがん楽しめる『Fighting Soccer』などなど、47本の掘り出し物が収録されています。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03-3433-6231代

トクマ・インターメディア・ムック

発売・徳間書店

VENT

夏納涼MSXまつりの報告①

8月の17~18日の2日間、東京の新 宿住友ビルの地下1階の住友ホールで、 恒例のMSXのイベントが行われた。 テーマがお祭りということだけあって、 ステージはにぎやかな感じだったし、 ファンダムのゲーム大会もいつも以上 に盛り上がった。やっぱり対戦ゲーム は楽しいよね。今回は、イベントの直 後ということで、CGコンテストの結 果や詳しいことは報告できない。とり あえず、右の写真でふんいきだけでガ マンね。来月は各コーナーや入選した CGの紹介もする予定だ。とりあえず、 当日来てくれたみんなにお礼をいいた い。また、次のイベントも盛り上がろ うね/









ーム大会で盛り上がる

○楽しいCGコンテストのステージ

●MIDIを体験して満足!





ボックス

まず、MSXのイベ ントの報告をしよう。 異常な盛り上がりで 楽しかったぞ。それ とバックナンバーの 購入方法も紹介。今 月は5ページに増え たFFB。残暑にめ げず今月も元気!

0

戦国武将本&美少女本

①歴史読本スペシャル39「戦国武将201 裸のデータファイル」/新人物往来社 /990円(税込)

歴史の本の出版では右に出るものが ない新人物往来社刊の戦国武将のデー 夕本。各武将を先見力、情報力、人望、 政治力、戦力の5つの項目で5段階評 価している。写真もあり信頼の1冊。

②アソコン・ブックス「美少女ゲーム最 前線パートフ」/辰巳出版/750円(税 込)

『FRAY』の攻略や「ぽっぷるメイ ル」の紹介を始め、いつもの美少女ゲー ムがたっぷり。ピンナップつき。



オリジナルストーリーゲームCD『クエス・ティアン』

以前1度紹介したことがある、CD のランダム・アクセスを利用したゲー ムがまたまた登場した。ストーリー中 のいろんな選択をキミ自身が行うこと によって、いくつものストーリーが楽 しめるようになっている。 ということ は、キミの選択しだいで主人公たちの 運命が決まるっていうことだ。

で、ストーリーのほうはというと、 ドラゴンマガジンでおなじみの都築和 彦氏が担当。ふとしたことから魔界へ やってきた沙夢、雄太、そして担任の 先生の蓮弥。彼らは途中で出会った小 動物ポポといっしょに旅をする。とこ ろが、雄太が突然行方不明になってし まう。手掛かりはない。そこで魔法の 街で調べてもらうと、辺境の地カドマ スにいることがわかった。だが、かん たんにそんなところへは行けない。彼 らを待ち受けている困難とは……。と いった感じでゲームは進む。

発売/ワーナーミュージック・ジャ パン、価格/2900円(税込)、初回特典/ 都築和彦オリジナルイラストポスター。



NUMBER ACK

ファンのバック・ナンバーの購入方法

現在在庫のあるものを調査したので、 買いそびれちゃった人は、この機会に 通信販売を利用してほしい。以下に紹 介するが、もちろんこの号も、そして それ以降も同じ方法で、いつでも通信 販売を行っている。ただし、スーパー プロコレ1とMSX・FAN1月情報 号は在庫が少ないので、いますぐ申し こんでほしい。また、今後、在庫の確 認などは直接徳間書店販売総務部へ電 話して確かめることをおすすめする。 ちなみに電話番号は03-3433-6231(代) である。

●通信販売の方法

①ほしい本の名前②何月号か③冊数④ 自分の名前(ふりがなも)⑤住所(〒も) 向電話番号を書いた紙を用意して、 MSX·FANは本代980円+送料81円 (1992年5月情報号からは71円)=1061 円(1051円)を現金書留で送ってほしい。 2冊以上申しこむときは1061円(1051

円)×ほしい冊数、という計算になる。 なお、郵便振替の利用も可能。その場 合は、①~⑥までの内容を振替用紙の 通信欄に書いておくこと。

また、スーパープロコレの場合は、 本代1980円+送料260円=2240円。美少 女アルバムは1380円+送料260円= 1640円。ということでよろしく。

●送り先

〒105-55東京都港区新橋4-10-1 徳間書店販売総務部「MSX・FAN (スーパープロコレ)がほしい」係 なお、郵便振替を利用する人は「東京

●在庫のあるもの

4-44392㈱徳間書店」まで。

- ★MSX・FAN91年11月情報号
- ★MSX・FAN91年12月情報号
- ★MSX・FAN92年1月情報号
- ★MSX·FAN92年2月情報号
- ★MSX·FAN92年3月情報号 ★MSX·FAN92年4月情報号

★MSX·FAN92年5月情報号

- ★MSX・FAN92年6月情報号
- ★MSX、FAN92年7月情報号
- ★MSX·FAN92年8月情報号
- ★MSX・FAN92年9月情報号
- ★スーパープロコレ1(残り少ない)
- ★スーパープロコレ2
- *スーパーフロコレ3
- ★ポニーテールソフト美少女アルバム ★ウェンディマガジン美少女アルバム ※残念ながら、91年の10月情報号の在 庫はない。じつは今年の3月情報号で も通信販売のお知らせをしたのだけど、 そのときスーパープロコレの1と2は ないことになっていた。だが、残って た本屋さんから戻ってきたので、いま なら在庫がある。だからいまのうちに 急いで申しこんでほしいのだ。とにか く、バックナンバーは手に入りにくい。 できるだけ本屋さんに事前に注文して、 発売と同時に入手しよう。





ESENT

応募しなさい

①ドラゴンクエスト V レポート用紙 ……10名様(提供/エニックス)

レポート用紙なのにオールカラー。 フミリ横ケイでB5サイズ。36枚つづ りなのだ。9月27日に発売がやっと決 まった『ドラクエV』が楽しみだ。また 徹夜の日々なのだろうか。

②『ストリートファイター II 春麗飛翔 伝説』のCD発売記念テレカ······2名 機(提供/東芝FMI)

編集部の方へ、ともらったものだけ ど、みんなに差し上げる。枚数が少な いけどガマンね。決して自分のぶんを 取ったりしてないぞ。だって、なんて いったって春麗ちゃんのテレカなんだ から大事な読者の方にプレゼントしな いでどうしますか。

③ピンクソックスギャルズのTシャツ

······各1名様 計4名(提供/ウェンデ ィマガジン)

ピンクソックスギャルズとどしふん のキャラのTシャツ。各1枚ずつでサ イズはM。希望を明記してね。さやか (A)、まなみ(B)、ゆか(C)、どしふ んキャラ(D)。



○こんなきれいなレポート用紙もいいな



○かっこいい春麗ちゃん!

€「ビンクソックス」に登場する女の子と ナンセンス・キャラどしふんのTシャツ

応 甍 方

官製ハガキに左下の応募券をはり、① ほしいプレゼント番号と名前、②住所 (〒も)・氏名・年令・電話番号、③今 月のFFBでおもしろかったもの、④ なにかおもしろいこと、以上を明記の うえ、下記の住所まで送ってほしい。 〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは9月30日必着。発表は11月 発売の本誌で。











プレゼント係より

9月情報号当選者発表分までの「さあ応募し なさい、「アンケートプレゼント」の発送はす べて終了しました。いままでのプレゼントや、 採用されたのにテレカが届かないなどの不明 な点がありましたら、住所・氏名・電話番号 を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえ て、ハガキで左記の応募方法と同じ住所の MSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡く ださい。なお、未発売のソフトに関しては、 発売後になりますのでご了承ください。





●私のお気に入り/私のお気に入り、深夜番組はNHKの台風情報。絶対に動かない画面とパックに流れるクラシックがいい。また、いつアナウンサーが出 てくるかワクワクする。地震や大雪の情報も楽しい。(神奈川・桔梗光代)⇒今となっては懐かしい「牛歩」。深夜のNHKの牛歩も、天皇下血の頃の「二重橋」 バガキより てくるかワクワクする。地震や大幅の前報も乗しい。 (神宗川・何徳元) いって、マラス (はまな) しゃ 「ラブ (から) の時間まであれを見ていたぞ。 (パ) とちがって、ちょっとずつ動いていたぞ。 他局の放送終了後はしかたがないので、早見優の「アメリカンキッズ」の時間まであれを見ていたぞ。 (パ)



●うちのじいちゃんはこたつと温度計 でニワトリの卵を孵化させるという荒 技の持ち主で、毎日ひなにエサをやっ ているが、近頃「まだ朝ごはんを食べて いない」などというようになった。

(千葉・吉田茂弘)

巨乳アイドル井上晴美は英語の1月 との質問に「マンデー」と答えていた。 しかしじいちゃんのボケは笑えない。

●何かとバボの話の引き合いに出され る北根編集長。なぜ苛めるのだ。私は 彼女が好きだ。ディスクより彼女のグ ラビア写真を付録に付けてほしい。

(福岡・李香蘭)

ああ、おそろしい。編集長、あのB コロンのN♥RIK♥。あれはいけな い。♥はやめてくださいよ。いい年し て。

●"野見山つつじ"と"バボ"と"おはこ んデスク"の違いを教えてください。 (岩手・堀谷英洋)

順にいうと、絵をかく人、美人、仕 事をくれる人というのが大まかなとこ ろだが。※女、女、男。ノッボ、チビ、 デブ……3人ともたんなる別人なので、 このあと無限に続きます。ちなみに、 B:で、原文の「NORIKO」のOを♥ に変えたのはぼくです。ごめんなさい。 (おはこんデスク・コ)

●ぼくの名前は友治(ともはる)だが、 よく「ゆうじ」と間違えられる。 3歳の ころなんかナースに「ともじ」と呼ばれ (熊本・今村友治)

「ともじ」はないよな「ともじ」は。し かし「ありがとう」で井上順は秋子と書

> いてアキジと読ませられてい た。ちなみに水前寺清子は愛 という名でラブちゃんと呼ば れていた。今ではまずありえ ないことだ。

●この頃よく鼻血を出すよう になった。家や学校など、場 所は関係なし。別に鼻血が出 るのはかまわないが、女性の 目の前で出したことがある。 なぜだ山中の鼻。

(鳥取・山中善清) わたしも小学生のころは鼻 血女だった。ずっと「白血病」 と信じていたが医者にきいた らたんなる「のぼせ症」だった。 ●ある日銀行の前で黒塗りの

ベンツを見た。何気なく見て いると銀行から黒のスーツに 革靴、サングラスにパンチパ ーマというおっさんが出てき て「あんちゃん/ あんちゃ んもベンツは好きか。ベンツ はいいそ。大きくなったらへ ンツ買えや」といって乗って



れているのは、S-II自身の心なのかもしれない。しかし、セーラームーンがついているかぎ り、MSXは不滅だ。ちょっとちがうような気もするが(ノ)



○兵庫・井上なみ(13歳)⇒あまりにも女子中学 生ぼさがムンムンしているので表書きまで載せ てしまったぞ。それにしても、女子中学生はセ ラー服を着たまま昼寝するのか? 踏みつけ る足は靴をはいているようだが、いったいここ は家の中なのか、など、謎が多いが(ノ)

いってしまった。ぼくはベンツは嫌い (千葉・まっちゃっちゃ) だった。 嫌いといっていたら今頃このハガキ は届いていなかった八ズだ。

あのですね、バボさんはときどき載 せたおたよりに返事を書いてませんよ。 あれやめてくださいよ。友だちに載っ たことを自慢したら「でも返事がない よ」といわれましたよ。(長野・竹田登)

それはすまなかった。最初にハガキ をワープロで打って、それに返事を挿 入するという方法で書いているためか、 ときどき忘れるのだ。おはこんデスク が気づいて連絡をくれるかと思ってい るのだが、一度もないぞ。

●なぜ空は青いのだ。別に黒でも白で もいいじゃないか。(鳥取・飯島慶郎) 黒じゃ黒人の存在が薄いではないか。 書いたあとでコワくなったのでやめる。

●うちの母はテレビとかで出てくる若 くてキレイな女性にいちいちケチをつ けて困ります。 (長野・らくたけ) うちの母も松田聖子を「ちんちくり



ん」「あっぱっぱ~」などという。いった いどういうイミなのか。

●家庭教師を辞めさせられた理由が、 親が事業を始めるのに資金が少しでも 多くいるためといわれ、いろんな家庭 があるなあと思ったが、今はたんに「凝 った言い訳」をされたのではないかと (埼玉・高島謙作) 思っている。

家族にひと芝居打たせるほど嫌がら れたカワイソウな高島にテレカをさし あげようではないか。これでイタスラ 電話をかけまくれ。



みんなのトコは、どうかな? PS をは誰も負けまい。ハンクスでもかさばしてるのでようしく!

○奈良・奈良の三冠王⇒レジのおねえさんはあきらかに編 来る。福来長日身が「くとしいける私にとっくりっとジジン ダを踏む秀逸の出来だが、編集長の風当たりが強いのでこ のネタは次から規制対象になるかもしれない(ノ)

●野見山疑惑①/5月号で野見山さんが昆虫になにか忘れられない思い出があるのかという質問に対して「次号でお返事いただこうではないか」と書か れていたのにぜんぜん答えていない。なぜだ。夜も眠れない。早くオレに眠りを与えてくれ。(愛知・堀江貴将)やむかし、わたしはカブト虫に似た男と付 き合っていたのだが、そのテの話ではないだろうか。今度こそ返事を顧おう。いや、Mファンを読んでくれていればいいが。頼むぞ、野見山。(パ)

かってにコー



10月の声を聞き、涼しくなってきた。外に出ると モワ~ッとした風が頰をなで、とても爽快! あ んまり涼しいから食欲がなくって、ちょっとバテ 気味さ。やっぱり秋はいいなあ! 評:高田陽

エスパードリーム ~めもりあるべすと~ 8/21

コナミのファミコン版アクションBPG「エスパードリ ーム』1 と2のカップリング・アルバム。ファミコンのオリ ジナル・サウンドのみということで、試聴前は結構見くび っていたところもあったが、いざ聴いてみるとこれがなか なか。ハードのパワーにものをいわせてグイグイと押す感 じのGMが主流の昨今、ファミコンの素朴な音はなんとな く心がなごむ。メロディもしっかりしていて、作曲者のが んばりがひしひしと伝わってくる。エフェクトの具合も申 しぶんないし、ハイ・コストパフォーマンス盤といえるだ ろう。2のテレビCM用曲(ごく短いもの3曲)も収録。



KONAMI

エスパードリーム

メーカー	キングレコード
媒 体	CD
品番	KICA-7603
価 格	1500円(税込)
備考	

8/21 歳斗編スピリッツ

コナミの誇るスクロール・アクションの人気シリーズ「魂 斗羅」のアルバムがリリースされる。まず、スーパーファミ コン版「魂斗羅スピリッツ」のオリジナルを全曲収録。つぎ に、「魂斗羅(アーケード/ファミコン/MSX2)」「スーパ 一魂斗羅(アーケード/ファミコン)」「コントラ(ゲームボ ーイ)」の、シリーズ6作品のダイジェスト曲を収録。さら にMIDIアレンジ5曲も収録されている。まさに「魂斗羅」 ファンは見逃せないアルバムの登場といった感じだ。スー ファミの音源パワーを引き出す力は業界一とまでうわささ れるコナミのGMを堪能できる]枚。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7604
価 格	2800円(税込)
備考	

9/18 達人王/東亜プラン

シューティングの究極を求め続ける東亜プランの新作、 「達人王」のアルバムがリリースされる。ステージ] ~6、 ボス、コンティニュー、ゲームオーバーの自曲のオリジナ ルにくわえ、SEコレクションも収録。また、ボス曲 「HEAVY LONG」はインストゥルメンタルのデュオ、 SPYによるアレンジも受けている。とにかく、このアレン ジがスゴイの一語。これほどまでに渾然一体という言葉が にあうサウンドは聴いたことがない。エレクトリック・バ イオリン、ギター、ドラムが、なんの反発もなくからみ合 い、解け合っているという印象だ。bravo/



У—	カー	ポニーキャニオン
媒	体	CD
品	番	PCCB-00094
価	格	1500円(税込)
備	考	CDサイズ・カラー・
		ロゴ、ステッカー

9/21 ドラゴンナイト!!!

エルフの超人気美少女ゲーム「ドラゴンナイトIII」のフ ル・アルバムが発売になる。PC9801版のオリジナル・サウ ンドを完全収録するほか、5章からなるアレンジ・バージ ョン(合計タイム約26分)も収録。まさに、サブ・タイトル にある「コンプリート」の名のとおり、完成したサウンド集 といってよいだろう。オリジナルは前作にも収録されたの でよしとして、気になるアレンジだが、かなり音の輪郭が スッキリしていて、いわゆるワンメイク・シンセに近いも のに思われた(エレキは生かも)。ゲーム・プレイ中は「目は ランラン、耳はお留守」状態の人がほとんどだろうが、そん な人のライブラリーにこそくわえてほしい作品だ。



メーカー	NECアペニュー
媒体	CD
品量	NACL-1075
価格	2800円(税込)
備考	原画ポスター(365 ミリ×365ミリ)付

9/26 コナミ・ゲームミュージック・ コレクションVol. 5

オリジナル・サウンドを存分に楽しめるシリーズ、その 第5弾はおもに海外でヒットしたアーケード3作品の集合 盤となった。まず、「サンセットライダーズ」。レトロっぽ い旋律を、新しい感じの音色で奏でるという手法が際だっ ていた。続く「アステリクス」では、世界各地を舞台とする ステージに合わせ、その国・場所をイメージした曲がなら ぶ。土地によって育まれた音楽は、やがてその土地を語る。 だから、音楽から世界を思い浮かべることができるのだ。 おお、音楽はすばらしい // ……ちょっとオーバー? そし て、最後の「ヘクシオン」は、おちゃらけパズルの肩書どお り、軽快で楽しい曲のオンパレードだった。



メーカー	キングレコード	
媒体	CD	
品番	KICA-7605	
価 格	2800円(税込)	
備考		

9/26 フィーナ/南翔子

透明感のある歌声で、多くのファンから支持を受けてい る南翔子さんのソロ・アルバムが、いよいよりリースされ る。トータル・コンセプトおよび作詩は、安藤芳彦氏が担 当。氏は、南さんの実兄であるベーシストの渡辺直樹氏と バンドを組んでいたこともある人物だ。アレンジは、もう GMファンにはブランド名と化した感のある米光亮氏が担 当している。全10曲で、原曲は「イース」「ソーサリアン」「ロ ードモナーク」「ぽっぷるメイル」などのエンディングの曲。 アレンジャーの好みか、全体的に都会的なイメージが漂う。 大人のララバイといった風情だ。一点の曇りもない歌声は、 すべての人に安らぎを与えるに違いない。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-238
価 格	3000円(税込)
備考	

9/18 STREET FIGHTER II'

かつて社会現象と騒がれたコンピュータ・ゲームは数々 あれど、このストIIほどアグレッシブなゲームはあっただ ろうか。ビデオは、そのストIIをさらに進化させたストII' の世界を、5部に分けて紹介している。マズ、「華麗なる必 殺連続技」。これは、相手に攻撃する間を与えず一気呵成に 攻めたてる連続技を、12人のキャラクタごとに収録したも の。続く「死闘同キャラ対決」では、ダッシュになって可能 になった、同キャラ同士の息詰まるテクニック合戦を収録 した。しかし、なんといっても目玉は、プロレスラー

田厚氏を解説に迎えた対戦プレイによる最強キ ャラ王座決定戦だろう。実況・ナレーションは、 人気声優の子安武人さんが担当。全部分にわた って、スーパー・バトルや珍プレイ・好プレイ が満喫できる内容となっている。



-大仁	1.490	Butte-	
メーカー	ポニーキャニオン		
媒体	ビデオ	LD	
品番	PCVP-10960	PCLP-00367	
価 格	各4800円(税证	ሏ)	
備考	60分カラーHI- (CXデジタルCI		

9/18 三剣物語

GMとは無関係だけど、ファン層が一致 するので続けて3つ紹介しよう。最初の「三 剣物語」とは、ひかわ玲子原作、角川スニー カー文庫の人気小説。これは、そのオリジ ナル・アルバムにあたる。収録曲は、角川 のカセット文庫「三剣物語」のテーマ曲 THE INFANTS OF THE THREE SWORDS」を含む全10曲。 GMファンにはおなじみの葛生千夏氏がサ ウンド・プロデューサーとして迎えられて いるのは見逃せない。ほかにCMや幅広い 活動を行っている近藤達郎氏や、「鉄男」の



映画音楽を担当した石川忠氏などが作・編曲を行ってい る。残念なことに試聴は間に合わなかったが、「炎の剣」 「赤の剣」「大地の剣」の三振りの剣をめぐって繰り広げら れるファンタジックな物語を、音楽がどう支えるのか興 味をひかれる。

	メーカ	_	ポニーキャニオン
	媒	体	CD
	ala .	番	PCCG-00187
_	偛	格	2800円(税込)
	備	考	初回予約特典/出測 裕描きおろしB2ポスター

9/18 ツレちゃんのゆううつ

GMとは無関係のものの第2弾は「ツレ ちゃんのゆううつ」。これは、集英社の週刊 ヤングジャンプで人気連載中の三島たけし 氏のマンガのオリジナル・アルバム。作品 中、CoCoの羽田恵理香さんが3曲の歌 を披露しているのでファンは注目。3曲の うちの2曲は、7月17日発売の「夢からさめ ないで〜ツレちゃんのゆううつ〜」と、カッ プリング曲の「With Me」で、残る1曲は このアルバムでしか聴くことのできない未 発表曲となっている。音楽は、かしぶち哲 郎氏や羽毛田丈史氏などが担当し、原作中



にもたびたび登場する大貫妙子さんの「色彩都市」「横顔」 のインストゥルメンタル・バージョンも収録。また、原 作者の三島たけし氏も作詩で参加している。さらに、GM 界でもよく名前を見かける新居昭乃氏も、作曲と歌に名 を連ねている。

	メ –	カー	ポニーキャニオン
	媒	体	CD
ĺ	밆	番	PCCG-00188
	価	格	2800円(税込)
	備	考	初回予約特典/ オリジナルステッ カー(化粧箱入)
		_	

9/18 悪魔の黙示録

GMとは無関係のものの第3弾は「悪魔 の黙示録」。これは、秋田書店発行の「サス ペリア」というミステリーコミック雑誌で 好評連載中の高橋美由紀氏のマンガのオリ ジナル・アルバム。音楽とサウンド・ドラ マの2部構成で、原作者みずからドラマの キャスティング、監修、作詩に参加という カの入れようだ。――捨て子で修道女に育 てられた少年、藤木沢瑠架(声:山口勝平) は、自分が悪魔を倒すために生まれてきた ことを知り苦悩する。しかし、彼に選ばれ し仲間たちがいた。アジアからの留学生、



ショウ・A・リン(子安武人)、友人の滝川志門(松本保 典)、寿美奈子(三石琴乃)……。あるとき、瑠架は学園寮 の寮長、穂高連(林延年)と意気投合して友人となる。し かし、連の背中には悪魔の申し子であることを示す「66 6」の数字が刻まれていたのだ……。

悪魔の本では

×-	カー	ポニーキャニオン
媒	体	CD
品	番	PCCG-00189
価	格	2800円(税込)
備	考	初回予約特典/キーホルダー型アクセサリーケース

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<10月7日>……●ストリートファイ ターII'~究極奥技編~(LD)⇒カプ コンのアーケード格闘アクション「ス トリートファイターII'』の攻略をLD で。60分・Hi-Fiモノラル・CXデジ タル・CLV・4800円。ビデオと内容同

<10月21日>……●ゲームミュージッ ク・スーパーライブ、92⇒日月22・23日 に行われたゲームミュージック・フェ スティバル'92のライブ盤。S. S. T. BAND, ZUNTATA, AL FH LYRA, GAMADELIC の演奏を収録。価格等、詳細未定。● フィグゼクト⇒東亜プランの新作シュ ーティングを1500シリーズ化。CD 1500円。

<発売日未定>……●タイトル未定⇔ S. S. T. 日ANDのシングルCD。 初のオリジナル・アルバム「日LIND SPOT』からのシングル・カットの予 定。アルバムは4月29日に発売ずみ。 価格等、詳細未定。

★キングレコード

<10月21日>……●ザ・サウンド・オ ブ・ドラゴンスレイヤー⇒前作「交響詩 ドラゴンスレイヤー」の続編にあたる 作品。今回も、ワンメイク・シンセの クラシカル・アレンジ曲を収録。CD 3000円。●アクスレイ⇒9月発売予定 のコナミのスーファミ版新作ゲームの CD化。オリジナル完全+MIDIアレ ンジ数曲収録。CD2800円。

<11月6日>……●パーフェクト・セ レクション・グラディウス第2章⇒例 によってNazo²プロジェクトが手が けるアレンジ作品。CD3000円。

★ピクター音楽産業

<10月21日>……●ナムコ・ゲームサ ウンド・エクスプレスVol. フ⇒8月 のAMショーで登場する、ナムコ新作 ゲーム 1 作品のオリジナル・サウンド を収録。CD1500円。●ソルバルウ(ビ デオ&LD)⇒あの「ゼビウス」の3D 版である、大型筐体シューティングの 映像集。ポリゴンによるリアルな3D 映像は、BGVとしても楽しめるはず。 収録時間約40分。価格未定。

<12月16日>……●ワルキューレの伝 説⇒スロバキア・オーケストラのフル 編成による演奏を現地収録した、本格 的なクラシカル・アレンジ作品。イラ ストなどの特典も検討中。価格等、詳 細未定。

---来年] 月以降、「スーパーワギャン ランド」「スティールガンナー」などを 収録する予定の「ビデオゲーム・グラフ ィティVol. 日」を始めとし、毎月のよ うにナムコ作品のゲームミュージッ

ク・アルバムをリリースする予定とか。 おおいに期待しよう!

★NECアベニュー

<10月21日>……●バーディー・ベス トキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒ 『キャル』「ジョーカー」を始めとするバ ーディーソフトの人気ゲームをめいっ ぱい収録。収録時間30分。ビデオ3000 円、L D3800円(CAV)。

<11月21日>……●(仮)キャル1&2 ⇒バーディー作品の音楽集。オリジナ ル+アレンジ。CD2800円。●ポニー テール・ベストキャラクターズ(ビデ オ&LD)⇒ポニーテール作品の画像 集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ 3000円、LD3800円(CAV)。

<12月21日>……●エルフ・ベストキ ャラクターズII(ビデオ&! D)⇒「エ ル」「フォクシー2」「天神乱魔」「ドラゴ ンナイトⅢ」などの画像集。ステレオ、 収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800 円(CAV)。●PMD98⇒「プリンセス メーカー」「サイレントメビウス」など を手がけた、梶原正裕氏を始めとする 4人のコンポーザがPC98の音の限界 に挑むアルバム。価格等、詳細未定。

★アポロン

<10月5日>……●大戦略エキスパー ト⇒アスキーのスーファミ版ウォー・ シミュレーションのアルバム化。シン セによるクラシカル・アレンジ5曲+ オリジナル完全収録。CD2800円。

<10月21日>……●交響組曲ドラゴン クエスト V ~天空の花嫁~⇒発売まじ かのドラクエ V のN響によるオーケス トレーション・アルバム。中村光一氏 自らの構成も目玉。CD2枚組3600円。

★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリ アル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオ リ、ユウによるドラマと歌でつづるイ メージ・アルバム。CD2800円。

★光栄

---現在開発中のパソコン・ゲームの 発売に合わせて、CDをリリースする 予定。11月頃まで、新譜はないもよう。

★アルファ

――現在、古代祐三氏が手がけている GMをアルバム化する予定。おそらく 来年のことになるだろう。

■アレンジャーズ4th・オーケストラ によるゲーム音楽コンサート2

◆日時:9月15日(火・祝日)/13時30 分開場·14時開演◆会場: 東急日UIIkamuraオーチャードホール◆最寄 り駅:JR&地下鉄・渋谷◆出演:す ぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予 定曲目:シムシティー、ファイナルフ アンタジーⅣ、信長の野望~武将風雲 録~ほか◆料金: 5席3000円、A席 2500円◆問い合わせ:日本アレンジャ ーズ協会☎03-3498-1719





あまりに多忙のため現在別件で出張し ている。札幌でこの原稿を書いておる のだが、東京に比べ5度くらい気温が低 くて、ついつい気持ちよく仕事が進む。

規定部門 お題は「ご近所」

ここでしてはいけません ■山形県・ここ太郎(16歳)

今月のお題は、意外に人気が集中して、佳 作がそろった。身近な題材だと作りやすいと いうことなのでしょうか。ここ太郎クン(M) の作品は、確かにご近所の話題。看板が立つ ということは、すなわちそのような行いがあ る、というわけで、匂いすら感じさせる新人 の登場なのであった。



1 COLOR15,2:SCREEN5,1:COLOR=(4,4,2,0):CO LOR=(9.2,1.0): LINE(0,120)-(255,149),4.8F :SPRITES(0)="!q4"??c":SPRITE\$(1)="":COLO R=(5.3,33):PUTSPRITED,(100,60),6 2 LINE(90,50)-(140,90),14.8F:LINE(113,90

)-(115,140),14,8F;LINE(95,55)-(135,85),8 :LINE(135,55)-(95,85),8:LINE(0,150)-(256,212),14,8F;LINE(0,150)-(255,170),1,B:PA INT(3,160),5,1:LINE(0,155)-(256,155),1:C IRCLE(121,80),3,9,,,.5

3 PAINT(122,81),9,9:CIRCLE(170,180),6,9, ,,.S:PAINT(171,181),9,9:FORI=150T0180:PU TSPRITE1, (I, 160), 4, 0: NEXT: FORI=180T0150S -1: PUTSPRITE1, (I, 160), 1: NEXT: SOUND7, 5 8:SOUND8,105:SOUND0,3:SOUND1,15:GOTO3

近所の家によくやったこと■宮城県・MOH(20歳)

このいたずらは、塾長もガキの頃にやった ぞ。"ピンポーン"という電気式の呼び出しべ ルがある家では、かならず押してダッシュで 逃げるワルガキだった。いやはや。MOHク ン(M)ももう大人だからこういうことはやめ なさいって、いまだにやっているわけないか。 やられる立場になると大迷惑なのだ。

今月の1本 H



を押して、

鳴つ

た瞬間にピュ

■新潟県·Nak(18歳)

これは規定部門の作品としてもよかったの だが、パノラマな感じが気に入ったので、「今 月の一本」にとりあげた。ちょっとした高台か ら見た町の展望がぐるりと変化していくNa kクン(MSX)の作品。似た作品は前にもあ

COLOR.2.0:SCREEN5:DEFINTA-Z

FORI=1T0300:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:C TRCLE(P.D+126), D#20, 12, ... 2 PAINT(P.D+126),12:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:C=RND(1)*5 +1:LINE(P,D+126)-(P+D¥10,D+D¥15+126),VAL("&H"+MID\$("59EFF",C,1)),8F:NEXT

FORI = ØTO4: LINE(Ø,Ø)-(255,41),2,8F:COPY (0.126) - (255.209) TO (0.42)

4 READD:FORJ=1TOD:GOSU86:LINE(D(1):D(2)) -(D(3),D(4)),1:NEXT:READD:FORJ=1TOD:GOSU 86: PAINT(D(1),D(2)),D(3) ¥5,1: NEXT: PAINT(,0),7,1:FORJ=0TO2:COPY(0,J*42)-(255,J*4 2+41)TO(Ø, I+42), J+1:NEXTJ, I:COLOR, Ø:CLS

ったけれど、表示が大きいのが、ポイントで すな。塾長も高校生の頃、よく近所の山に登 っては町の向こうに夕日が沈んでいくのをな がめたものである。思えば遠くに来てしまっ たことだなあ(詠嘆)。

5 FORI=0T04:FORJ=0T0255:FORK=1T03:COPY(J .1*42)-(J,1*42+41),KTO(J,K*42):NEXT:SETS CROLLJ.Ø.1.Ø:NEXTJ.I:GOTO5

6 READD\$:FORK=1T04:D(K)=ASC(MID\$(D\$,K,1))*5-240:NEXT:RETURN

DATA5,04c4,068<,8<00,0IJ<,J<c6,1,2640, 5,06N1,N1c3,04;4,;4Z8,Z8c8,2,H4<0,0540,6,03;1,;1G3,G3S1,S1c4,c4C8,C808,1,06<0,7, 0404,04X1,X1c3,04c8,c894,94D<,D<cI,2,H4< 0,8840,9,03;1,;114,14c4,14c6,14<8,<808,0 8?D,?DOD,ODc8,3,06<0,0D40,c540



SCREEN5,1:COLOR15.0.0:CLS

2 LINE(88.80)-(78.100).8:LINE(78.100)-(158.100).8:LINE(158.100)-(148.80).8:LINE(158.100)-(148.80).8:LINE(148,80)-(88,80),8:PAINT(89,91),8,8

3 LINE(88,101)-(148,131),14,BF:LINE(96,106)-(108,131),15,8F:LINE(123,106)-(143,1 20),7,8F;LINE(111,112)-(114,118),10,8F PSET(105,119),1:PSET(105,120),1:PSET(1 06,119),1:PSET(106.120).1:PSET(113,116), 1:LINE(0.131)-(255,145),2,8F 5 FORI=0TO4:B\$="":FORJ=0TO7:READA\$

8\$=8\$+CHR\$(VAL("&H"+A\$)):NEXTJ:SPRITE\$ (I)=B\$:NEXTI

DATA 18,18,24,42,41,0,0,0,18,18,24,24, 24,0,0,0,0,0,18,18,0,0,0,0,0,0,0,0,18,14 ,24,44,0,0,0,0,18,18,18,18 8 A=32:8=108:C=200

FORX = ATO8STEP2: FORI = ØTO1: PUTSPRITE2, (X ,115),11,I:PUTSPRITE1,(X,115),9,2:PUTSPR ITEØ, (X, 115), 5, I+3

10 SOUND6.30:SOUND7,53:PLAY"S0M200C32":F ORL = ØTOC: NEXTL: X=X+4: NEXTI: NEXTX: IEC= 12T HEN GOTO20

11 FORL=OTO500:NEXTL:PLAY"","V1405BG.":F ORM=0T0500:NEXTM:A=108:8=252:C=12:G0T09

通学路 ■東京都·T.Y.S Notos (15歳)

T. Y. SNotosクン (MS) は学校 に通うのに多摩霊園(東京近郊の墓地)の中を 通っていくのだそうで、このような作品にな りました。墓地の画面の上のほうで、ふよふ よしているのは幽霊だそうです。塾長も何回 か行ったことがあるが、有名人のお墓も多い し、中央にある塔もカッコイイのだ。

SCREEN5, 0: COLOR15, 0, 0: CLS: COLOR=(14,2, 2.2):COLOR=(15.4.4.4):LINE(5,28)~(25,30) 114.8F:LINE(5.32)-(25.40),14,8F:LINE(7.3 4)-(23,38),15,8F;LINE(9,9)-(21,31),0,8;L INE(10,10)-(20,30),14,BF:LINE(12,12)-(18 ,28),15,BF;LINE(10,6)-(20,8),14,8F;F=6 FORY=120T0255STEP45:FORX=8T0230STEP30: COPY(0,0)-(30,45),0TO(X,Y),0:NEXTX,Y:LIN E(0,0)-(30,50),0:BF:FORI=0TO6:READX,Y:FO RJ=1T013:H=J+I:IFH>13THENH=H-13

3 X=X+RND(1)*10-5:Y=Y+RND(1)*5:CIRCLE(X, J,H:NEXTJ,I

4 SOUNDØ,100:SOUND1,10:SOUND2,200:SOUND3,5:SOUND4,20:SOUND5,12:SOUND7,56:SOUND8, 16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUN D12,30:SOUND13,14:A=1:8=2:C=3:D=4:E=5 A=A+1:8=8+1:C=C+1:D=D+1:E=E+1:F=F+1:CO LOR=(AMOD13+1.0.0.0):COLOR=(8MOD13+1.1.1.1.2):COLOR=(CMOD13+1.2.2.3):COLOR=(DMOD13 1,3,3,5):COLOR=(EMOD13+1,4,4,6):COLOR=(

FMOD13+1.5.5.7):GOTO5:DATA10.10.110.50.2

00,30,50,60,240,0,100,10,150,20

自由部門 恋しい音め

眼前の蚊 ■神奈川県・岡野健介(16歳)



キブリ、ハエ、蚊がてかい

ど迫力。勘弁してくれ 一、と叫びそうになる。 顔のまわりに飛んでくる と"ブーン"という音もす るし、たまらん。岡野ク 秀作ですな。

10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:COPY(0,0)-(255,45)TO(0,211):FORI=0TO8:Y=I*16: LINE(0,Y)-(128,105),I+2:LINE-(255,Y),I+2 : PAINT (128, 120), I+2: NEXT: CTRCLE (128, 120) ,128,0,,,1.1:LINE(0,0)-(255,0),2:PAINT(0 .01.0

DRAW"8M100,130C11G20M120,1908M132,190 M168.144M156,130":FORI=96T00STEP-2:CIRCL E(128,200-I),I¥8.11:NEXT:FORI=0T01:X=112 +I*32:Y=99:CIRCLE(X,Y),20,15,,,1.5:PAINT (X,Y),15:CIRCLE(X+2,Y+1),17,1,,,1.5:PAIN T(X,Y),1:NEXT

30 FORI=2TO10:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SOUND 0,40:SOUND1,0:SOUND11,11:SOUND12,0:SOUND

13.14:SOUND7.62:SOUND8.16 40 R=RND(1)*7+2:COLOR=(A,Ø,Ø,Ø):COLOR=(A +1,0,0,0):COLOR=(R,6,5,2):COLOR=(R+1,4,3 0):A=R:SOUND11,10+RND(1)*3:VDP(19)=RND(1) *256: GOT 04 Ø

M31(アンドロメダ星雲)
 ■兵庫県・TAKE(16歳)

TAKEクン(M)のメッセージでは「AV フォーラムは妙な作品が多くて本当におもし ろい」とあって、わかっちゃいるがそう正直に いわれると照れる。あ一、本作は非常に美し いですな。かんたんなプログラムなのに、宇 宙の拡がりが感じられて良い。



- COLOR, 1, 1: SCREEN7: SETPAGE, 1: CLS: OFFINT C.I.J.X.Y:0!=.1
- 2 FORI=ØT012ØSTEP4:D!=0!*1.1
- IFI=1000RI=1080RI=116THEN5
- C=15-(I>56)*(I<73)*4-(I>72)*(I<89)*8+(I>88) *10: CIRCLE(256,76+0! *20), I*0!, C,,,
- FORI=ØT0511:Y=RND(1)*6:COPY(I,Y)-(I,Y+ 205)TO(I,0):NEXTI
- FORI=50T0160:X=RND(1)*16:COPY(X,I)-(X+ 505,1)TO(0,1):NEXT
- 8 FORI=511TO87STEP-1:COPY(I,50)-(I,160+(I<311)*(310-I)*2),1TO(I,(511-I)*2),0:NEX
- SETPAGE, 0: REAGAS: FORI = 0TG6: FORJ=1TG5: P SET(J,I), VAL("&H"+MIO\$(A\$, I*5+J,1)):NEXT
- FORI=ØT029:X=RNO(1)*511:Y=RNO(1)*211: COPY(1,0)-(5,6)TO(X,Y),,TPSET:PSET(X+20,
- Y+40),4:NFXTI IFI=1THENCOLOR=(5,1,2,7):I=0:ELSECOLO
- R=NEW: I=1 12 A=SIN(1):GOTO11
- 13 OATA 00500007000575057F75057500070000

RADIO ■東京都·T.Y.S Notos (15歳)

T. Y. SNotosクンの2作目はラジ オのダイヤルを回すのに合わせてチューニン グの音がガー、ビーと変化するというもの。 いたってシンプルなアイデアながら音がリア ルなのだ。メカも単純で好みです。



○プラックフェイスのシンプルなダイヤルか

- SCREEN5,0:COLOR15,0,0:COLOR=(0,1,1,1) CLS:LINE(5,100)-(245,100).15:FORT=5T0250 STEP10:LINE(I,90)-(I,110).15:NEXT:FORT=1 0T0245STEP10:LINE(I,98)-(I,102).15:NEXT: SPRITES(0) = "MEM": CIRCLE(200,150),20,13:P AINT(200,150),14,13 2 FORI=2T09:READA,B:CIRCLE(A,B),5,I:COLO
- R=(I,5,5,5):PAINT(A,8),I:NEXT 3 COLOR=(13,5,5,5):A=0:LINE(50,80)-(60,8
- 5),12,8F;COLOR=(12,0,3,1)
- S=STICK(0): A=A+(S=7)-(S=3): SOUND0, A+10 :SOUND1, Ø:SOUND6, A\(\frac{2}{2}\):SOUNO7, 28:SOUNO8, 14 :SOUND10,13:IFA>=60THENA=60ELSEIFA<=1THE
- NA=1PUTSPRITEØ, (A+4,98):10,0
- COLOR=(8M008+2,5,5,5):B=A:COLOR=(AMODB +2,0,0,0); IFINT(A)MOD20THENCOLOR=(12,0,3
- ,1):GOTO4ELSECOLOR=(12,2,7,5):GOTO4 7 OATA190,140,200,135,210,140,215,150,21
- 0,160,200,165,190,160,185,150

稲刈り機 ■岐阜県・(zochi(14歳)

ここからの2作品はビジュアルのない音だ けの作品。もともとサウンドフォーラムとし て音を扱っていた歴史のあるコーナーだけに、 最近のビジュアル重視には反発の声もあった のでした。しかし、以下の2作は文句なしの 傑作だ。 IZOCh i クン(M)は清見村在住 だけに、実際の音を知っている。

FORI = ØTO255: SOUNO8, 15: SOUNDØ, Ø: SOUNO8, I:SOUND6,255-I:SOUNO0,0:SOUND3,I:SOUNO6, 255-I:SOUNO8,50:SOUND7,I:SOUND6,200:SOUN 02, I:SOUN07,255-I:SOUN07,120:SOUN08,I:SO UND8, I: SQUNQ9, I: SQUNQ10, I: SQUNQ7, 255-I: S OUND11, I: SOUNO8, 255-I: SOUNO9, 255: NEXT: GO

ブランコ ■高知県・ZEEDEN岡林だい(15歳)

ZEEDEN岡林だいクン(M)、なかなか 雰囲気出てますよ。黒沢監督の映画で「生き る」という名作があり、劇中の主人公がブラン コに乗って「命短し恋せよ乙女……」と歌うシ 一ンがあって、これは涙なしには見られない。 ちなみに、塾長のいちばん好きな映画「エル・ スール」にも内庭にブランコがあった。

CLEAR500:_MUSIC(0.0.3.2.2.2):DEFINTA-Z:POKERHFA2C,38:R=RND(-TIME)

20 PLAY#2,"T148V1507a3","T148V1308a6","T146V1107a36","T148V14C9a48":A8="C77"

30 FORI=8T01:I=8:PLAY#2,A\$,A\$,A\$,A\$,A\$;FORJ =2800T02000STEP-8:_TRANSPOSE(J+RNO(1)*80 1:J=J+(J<2400)*150:NEXTJ,I

スポットライト ■青森県・ブッカー清志郎(21歳)



ペンネームが清志郎 でタイトルが「スポッ トライト」だと、ほとん どピッタリしすぎ。浮 かびあがってくるのは スターではなくホコリ のようです。清志郎ク ンはこれで
† 日達成。 称号の"ブッカー"を与 えることにした。

は空気はにごっている

OIMA(23): COLOR, Ø, 1: SCREEN5: FORI = ØTO23: A(I)=SIN(.Ø1745*15*I)*4:NEXT:FORI=ØT030: X=RNO(1)*70+90:Y=RNO(1)*9+20:0=RNO(1)+.7 :FORL =YTO190STEPO:PSET(X+A(CMOD24)*D+RND (1)*1.2,L),CMOD8+2:C=C+1:NEXTL,I:FORI=ØT

2 COLOR14+I:CIRCLE(115,180-I),25-I*3, 3:PAINT(115.180):NEXT:COLOR1:CIRCLE(115.180),26.,3.1415.0.3:DRAW"BM140.180M154,45M135.32M90.180":PAINT(0.0):COLOR15:DR AW"BM154,45M135,32M136,3ØM155,43M154,45C

100136RU136":PAINT(136,31)
3 FORI=2T09:COLOR=((I-1)M008+2,7,7,7):CO LOR=(I,Ø,Ø,Ø):FORL=ØTO7:NEXTL,I:GOTO3

時代 ■福岡県・ちゃん(17歳)

ぐるぐると「時代」という文字が回転してい るのだから、もう、中島みゆきの歌「時代」で 「まわる、まわるよ、時代はまわる」というア レだ。これまたCOPY文の応用編。ちゃんク ン(M)、中島みゆきとか長渕剛とかはおなじ ようなスタンダードな存在なのかしら?



●'80年代以降になると「時代」という区切りに意味はない

DEFINTA-Z:DIMD(63),C(17),T(17):COLOR1 5,1:SCREEN5:FORI=0T063:0(1)=ASC(MIO\$(":P :b:PAPAPAb:YAY:babFPRPLJLVCVVVD¥U¥QVQgG_ KaaJXL^P^faUrQhMufqLxS",I+1,1))-89:NEXT 20 FORI=0T08:C(I)=COS(I/5.73-1.48)*999:C (17-I)=C(I):T(I)=TAN(I/5.73-1.48)*999:T(

30 FORI=1T03:SETPAGEI,I:CLS:FORJ=0T01:F0 RK=ØTO2:T=K+J+3+I+6-6:FORL=ØTO15:H=L+ 40 X=K*85+42:Y=J*100+25:M=O(H)*C(T)/999: N=D(H+1)*(1+M*T(T)/70000!)+Y:O=D(H+2)*C(T)/999:P=D(H+3)*(1+0*T(T)/70000!)+Y 50 LINE(X+M,N)-(X+O,P),15:LINE(X-M,N+50)

(X-O,P+50),14:NEXTL,K,J,I:SETPAGE0 60 FORL=0T01:FORI=1T03:FORJ=0T01:Y=150*L -J*100*(L*2-1):FORK=0T02:X=171*L-K*85*(L *2-1):COPY(X,Y)-(X+84,Y+49),I-L*(I-2)*2T O(80,70),0:NEXTK, J, I, L:GOTO60

くも

■大分県·@F.I.S(13歳)

は、ギリシャの白い家とか、いろいろあるなあ。日本のアパートやマンションとかとくらべると、ずいぶん暮らしの感覚がちがうだろうと思うなあ。でなく、トタンとかそういったものでしょう。うむ、おもしろいので、-月号のお題は「私の家」ということにします。現実にある自分の家でもいいし、札幌の空港から電車に乗っているうちに気が付いたのだが、家の建て方か本州とはちがうなあ。土地が広いせいか、小さな家が間隔をあけて建ちなら、

の感覚がちかうだろうと思うなあ。そういう空穏と実感をこめていただいて、しめ切りは11月8日必着です。現実にある自分の家でもいいし、こんなところに住みたいっていう空穏上のしろものでもよし。そういえ小さな家が間隔をあけて建ちならんでいるし、雪が降るせいか屋根が少し傾斜している。屋根は瓦(かわら)

しめ切りは10月8日必着です。

そういえ

◎F、I、Sクン(MSX)の作品はちょっと 地味ながら、クモが巣をはり、虫を捕まえる までを丁寧にあらわしている。作者のコメン トによると、毎日のプログラム時間は「平均] 時間くらい」で、「作品は家族の人に見てもら って」から細かい調節をするそうです。



COLOR15,5,5:SCREEN5,3:OEFINTA-U:OIMX(1 5),Y(15):FORI=0T01:FORJ=0T07:REA00\$,E\$:S \$=\$\$+CHR\$(VAL("&H"+O\$)):P\$=P\$+CHR\$(VAL(" %H"+E\$)):X(E)=COS(E*.392):Y(E)=SIN(E*.39 2):E=E+1:NEXT:SPRITE\$(I)=S\$:S\$="":COLORS PRITE\$(I)=P\$:P\$="":NEXT:F=15000

0=99:FORI=0T015:REA0A,8:GOSU85:H=H+1AN D1:NEXT:Q=2:OEFFNZ=RND(1):A=O*X(15)+128: 8=O*Y(15)+106:GOSUB5:FORI=OTO3STEP-10:FO RJ=0T015:H=1:A=I*X(J)+12B:B=I*Y(J)+106:G OSU85:NEXTJ, I

FORK=ØTO3:A=124:B=96:H=0:GOSUB5:M=1:FO RI=GIOFN7*F:NEXT

E=FNZ*L+24:FORD=ØTOFNZ*L+3Ø:PUTSPRITE1 ,(O,E):E=E+FNZ*5-2:NEXT:A=O:8=E:GOSU85:H =1:M=0:FORI=0TO30:A=D+FNZ*16:B=E+FNZ*16: GOSU85: NEXT: PUTSPRITEQ, (D,E), 1: PUTSPRIT F1, (0,211): Q=Q+1: NEXT: FORI = ØTOF/3: NEXT: E

5 S = (ABS(X-A) + ABS(Y-B))/5 + 1 : V = (A-X)/S : W =(B-Y)/S:DATA18,1 6 L=159:PUTSPRITEØ,(X-7,Y):X=X+V:Y=Y+W:I

FHTHENLINE(X,Y)-(X-V,Y-W)ELSEIFMTHENPUTS PRITE1, (0+FNZ*5-2,E+FNZ*5-2),,1

IFA8S(X-A)>10RA8S(Y-B)>1THEN6:0ATA18,A

RETURN : OATA99, 1, 7E, 1, 99, 1, 30, F, 78, F, 78 ,F,FE,1,FF,1,3C,1,4A,1,0,0,128,0,128,211 ,0,106,255,106,233,0,22,211,22,0,233,211 ,173,211,83,0,173,0,83,211,0,159,255,53, 255,159,0,53



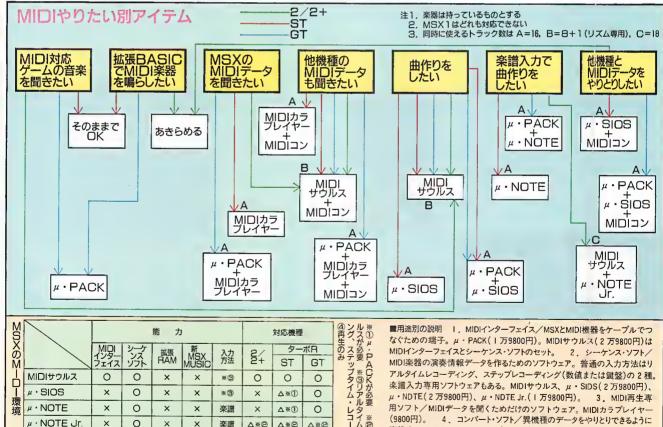
いつつある X @

最近、MSXのMIDIまわりが とても充実してきた。そこで今 回より、このコーナーはGTフ ォーラムから独立したので、い ろいろな機種の環境をサポート できるようになった。もちろん、

すでにMIDIを活用している人 達のために、打ちこみテクニッ クの章(95ページ)も作り、さら に充実したコーナーにするつも りだ。というわけで、みなさん よろしくね。

あらためて、MSXのMIDI では今どんなことができるのだ ろうか……を、やりたいこと別 に下の表にまとめてみた。これ によって再確認したことは、他 機種と対等レベルだということ。

あたりまえだけど、MIDIで の音楽はCGなどと違ってハー ドの制約(たとえば画面モード) にはとらわれないのだ。だから MSXはMIDIにとっていちば んの近道なのである。



ターボ日 울/ 敠 ST GT MIDIサウルス 0 0 × 0 × ***(3**) 0 0 # · SIOS × 0 × × ***(3)** X Δ*(1) 0 μ·NOTE × 0 × × 0 楽譜 × **△***(1) × 楽譜 Δ*@ **△***@ Δ * C μ · PACK 0 × 0 0 X x 0 0 MIDIカラブレイヤー A * @ × X × Δ*(1) 0 MIDITIZ х × × 0 0 0 Х X ()有または対応 △条件付きで対応 X無または対応していない、

MIDIインターフェイスとシーケンス・ソフトのセット。 2. シーケンス・ソフト/ MIDI楽器の演奏情報データを作るためのソフトウェア。普通の入力方法はリ アルタイムレコーディング、ステップレコーディング(数値または鍵盤)の2種。 楽譜入力専用ソフトウェアもある。MIDIサウルス、μ・SIDS (2万9800円)、 μ·NDTE(2万9800円)、μ·NDTE Jr.(1万9800円)。 用ソフト/MIDIデータを聞くためだけのソフトウェア。MIDIカラプレイヤー 4、コンバート・ソフト/異機種のデータをやりとりできるように 変換するソフトウェア。MIDIコン(9800円)はミュージ郎、ミュージくん、スタン ダードMIDIファイル、MSXのMIDIデータを扱う。 5. 新MSX-MUSIC/ター ボR用の新しい拡張BASICにより、BASICプログラムでMIDI楽器を鳴らすこと ができる。GT。μ·PACK(MIDIインターフェイス、MIDI拡張BASIC、256 Kバ イトの拡張RAMを内蔵)

※ д · NOTE Jr. は9月、MIDIカラブレイヤーは10月発売予定

これでキメる! 打ちこみテクニック

第1回★ドラム、ベースはリズムの主役//その1 by早坂泰成

今月より「どうやってモノホンぽい打ちこみをキメるか」について、私の経験をとおしてお話していこうと思う。みんなが使っている音源はそれぞれ違うだろうけれども、ぜひ自分の環境で試してみてほしい。

よく使われるドラムセットには、スタンダードなもの、シンセドラムセットなどがある。今回は基本である、スタンダードなドラムセットについての話。まずは各ドラムの名称を知っておこう(右図参照)。

ドラムを打ちこむ上で大事なこととは、リアル感を出すことにある。そのための方法が2つあり、1つめが、ステレオで打ちこむこと。こうすることによって、いかにも目の前で演奏しているような感覚(ライブ感)を出すことができるのだ。ただし

音源によってはできないものも あるので取説を読んでみよう。

そして2つめの方法は、ベロ シティ(強さ)を変えること。ど んなプロのドラマーでも、同じ 強さで連続的にたたくことは不 可能であり、逆に強さを変えることによって、サウンドにノリを出すことができるのだ。打ちこみにおいても同じことがいえる。この2つの方法でサウンドがグーンと生きてくるぞ/

早坂泰成/1961年生。 日歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。大学在学中より、とんねるず等タレントのパックや、国内外の多数のイベントをこなす。

それではドラム譜を参考に、 その下の楽譜を打ちこんでみよう。この楽譜はカシオペアやスクエアなど、フュージョンサウンドによくあるリズムだ。さあ、ステレオでリアルにキメよう。



イラストのドラムは右ききの人の 基本的なセッティングを正面(客席)から見たもの(左ききの場合は逆)。今回はパーカッションにコ ンガを入れてみた。それぞれの数 値は64をセンターとした場合の 左右の割合なので、64以下だと左 寄り、以上だと右寄りに聞こえる わけ。また、リバーブ内蔵の音源を持っている人はスネア、コンガ、タム類にリバーブをかけると、より効果的なライブ感が味わえる。





今月の付録ディスク 「ハレルヤ」 by ビッツー

今月は付録ディスク一周年ということで、日頃MIDIソフトウェア制作に励んでいるビッツーに「ハレルヤ」(ヘンデル作曲)をプレゼントしてもらいました。『MIDIサウルス』用データなので、「µ・SIOS』ユーザーもばっちり。右の表はCM-32Lを使ったデータの内訳

だけど、違う音源の人もこれを参考に設定を変えて聞いてみてね。 4チャンネルしか使用していない ので、たとえば、MID端子付のエレクトーンやカシオトーンでも鳴 らすことができちゃう。今回より データの内訳をこういう表にする のでよろしく。

■データの内容(MIDIサウルス+CM-32L)

チャンネル	プログラム・ナンバー	音量バランス
2	48	-
3	50	_
4	67	_
5	00	_
	チャンネル 2 3 4 5	チャンネル プログラム・ナンバー 2 48 3 50 4 67 5 00

ドラム C1/バス・ドラム ドラム C1/バス・ドラム F#1/クローズ・ハイ・ハッ G#1/オープン・ハイ・ハット C#1/リム・ショット C#2/クラッシュ・シンバル



POINTシステム

投稿された作品をビッツー CGチームの5人が、5つの項 目につき1~5点の5段階で 評価します。5つの項目は、 紙芝居部門は構図・色彩・魅っ

カ・演出・技師、イラスト部 門は、構図・ニッ・魅力・背 景・表現です。ぬりえ部門は 色彩・背景・ 現の平均点を 5倍にしています。

総合POINTS

100~125 80~99

60~79

50~59

40~49

當金8萬品

イラスト部門は、現金上万円。紙芝居部門 は、現金2万円。ぬりえ部門は、5千円。 イラストは、現金5千円。紙芝居は、現 金工万円。めりえは掲載誌

イラスト、紙芝居ともに、ディスク5枚+ テレカ。ぬりえはテレカ。

イラスト、紙芝居ともに、ディスク | 枚+ テレカ。ぬりえはディスク 1枚。

イラスト、紙芝居ともに、テレカ。ぬり えはなし。

ファンキード流・ワンポイントテクニック

考えてみれば、CGコンテス トが今の形になって、すでに1 年たってしまったぞよ。あまり 気にしてなかったでおじゃるが、 これもひとえにみんなの応募の おかげぞよ。

さて、今月のワンポイントテ クニック紹介といきたいのでお

じゃるが、今月のマロは、極秘 プロジェクトが進行していて忙 しいのでおじゃる(101ページを 見よ/)。したがって、今月はマ 口にかわって、ファンキーKに 紹介してもらうでおじゃる。マ 口とはちがった描き方をしてい るKなので、マロも参考にする

でおじゃるぞ。

と、いうことで、今月のワン ポイントテクニックをまかされ、 てしまったファンキーKだぜ。 夏休みも終わってしまったが、 この夏はCGにはげんだか? 何? 海に行っていて描いてな. い? それなら今から夏の思い 出をOGにするのだ/ コンテ ストへの応募待ってるぜ。

それはさておき、ファンキー K流のテクニックを紹介してみ ようと思うぞ。名付けて、「思い 通りのサイズにする方法」だ。時 間のかかる絵の描き方だが、初 心者の人にはオススメノ・

困ったときは縮小機能を使え!!

初心者にありがちなんだけ ど、もうすこしちいさく絵 を描こうと思っていても、 実際描いてみると大きくし か描けないことがよくある んだよな。たとえば、人物 を描こうとしたとき、自分 では胸から上あたりを描こ うと思っていても、けっき ょく首から上しか描けなか ったりとか。そんなときど うするのか? オレ様ファ ンキーKが、こんな素朴な 疑問の答えを教えるぜ。こ ういうことになってしまっ

ない機能でも、困ったときは使える機能

たら、縮小機能を使ってみ るんだ。はじめに描いた絵 を縮小して、修正する。そ れでも絵が大きいと思った ら、また縮小してみるとい い。自分の気に入った大き さになったら、そこで残り を描き足せばいいわけだ。 どうだ、かんたんだろう? ただし、この描き方には注 意が必要だ。縮小すればす るほど、もとの線がくずれ るので、あんまり極端に縮 めすぎると形がわからなく なってしまう。縮めるとき

> は、よくばってはいけ ないぞ。実際やってみ ると、線の修正でかな りの時間を費やしてし まうので、最終的には この技を使わず、直接 マウスでちいさく描け るようになってほしい。 この技は、本当に困っ たときの脱出法として 使ってくれよな。



●まずは目・鼻・口を描く。この絵は、半分だけ先に 描いて、コピー機能で左右反転したものだ。この時点 で、顔しか描けないことに気づくだろう

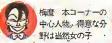


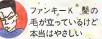


○ここで縮小機能を使って縮小する。このぐらいに縮 めれば、肩から上が入るようになる。あとは、まわり の下描きをはじめて、全体のパランスをとる



●イススト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「英雄子備軍」晴屋鳴金窩乱大死体ん(2・2・2・1・2)〈宮城〉「ふしぎの海のナディア・・旅立ち・・・」 通大寺 秀雲充光(2・1・2・1・2)〈福島〉「ハルダーフォルクの家」和川千館(3・2・2・2・2)〈茨城〉「ナルサス〜アルスラーン戦記より〜」〈にはる(2・ 2 · 2 · 1 · 2) 〈群馬〉「A FACE_CAFE(2 · 1 · 2 · 1 · 3)







のぐりろ ふだんは 知能を失っているが ときどき正気に戻る





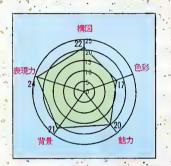
わざが好きという不 思議な人物

イラスト部門

ファンギーKのワンポイント は、役に立ったでおじゃるか な?こういった描き方もある

この作品は、おもし。 ろいておじゃる。絵 をじっと見つめてい ると、このなかの物 IN.TS 語や、音が聞こえて

きそうだぞよ。そし て、この色彩感覚/ ユーモラスなスケア クロー、アイロニカルな人物の表情。どれ をとっても日本人離れしているでおじゃる。 そ。作者はもしかして、外人なのでおじゃ ろうか?・と、思ってじまったぞよ。作品・ のほうは全体的に暗くまとめているでおし ゃるが、雲のすきまからのぞく夕焼けが、 みことにフォローしているでおじゃる。そ の夕焼けのなかに鳥を飛ばしているでおじ ゃるが | 匹だけでなく、たくさんの鳥を飛 ばすことにより、これから何かが起こりそ うだという効果もでているマロ。なんだか 体が、震えてきたでおじゃる。梅



ということを覚えておいてほし いでおじゃる。それでは、イラ スト部門から発表するぞよ。

今月号のしめ切りが夏休みま・ えだったので、全体的に投稿作 品はすくなかったでおじゃる。

が、夏休みも終わってしまった ので、これからたくさんの投稿 かくるでおじゃろうぞ。

ジェレミイとわたし 富山県・HOBBES (28歳) (グラフサウルス使用/SCREENB)



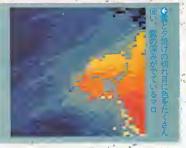
この作品はここがウマイ!

なんといっても、この人物の表 情と色がすごいでおじゃる。キ ャンプなどできもだめしをやる とき、かならず 1 人はやるでお じゃろう。懐中電灯を下から照 らして「わっ」と人を驚かすよ うに光源を下におき、顔を照ら

おしかった人たち

して見せている表現が不気味さ をうまく引き出しているマロ。 さらに、どんよりとした雲と夕 焼けのギャップが、いい味だし てるぞよ。この作品は、全体の 表現の仕方(色のバランスが絶 妙)がうまいでおじゃる。





福井県・YAG (21歳) (グラフサウルス使用/SCREENT)



色彩16.魅力19 構図の取り方を勉強してたもれ。 ・背景7、表現力19

TOTAL RECALL 長野県・瓦屋竹左衛門 (15歳) (自作ツール使用/SCREEN5)



(埼玉)「無題」ハイウェイマン・9 2 (1・・・・2・・・-2) (東京) 「オペロン」 意識下広告 (2・2・2・1・2) 「月姫」よっきにい! (1・1・2・1・1) 「STEP STEP STEP」M's POWER(2・2・2・1・2) 〈神奈川〉「おはよう」フタナペコウイチ(1・1・3・2・2) 〈長野〉「待ち合わせ」freedom(3・2・2・1・2) 〈岐阜〉 **97** 「パンツ」かどたっちゃんKK&(C)kad(2・1・2・1・2)































おしかった人たち

〈愛知〉「GOOO MORNING! Mr. 宮城」prof. サハラシテツ(2・2・1・2・2)〈京都〉「月の夜の出逢い」あお(2・2・3・2・3)〈京都〉「PASTELーLOVER」感 りずに、金欠病患者(2・3・2・1・3) 〈兵庫〉「今野オトメの忘れ物」なみブンばんざい(2・1・2・2・1) 〈高知〉「鳥を売りに行くオヤジ」 Z E E O E N 岡林 だい(2・3・3・3・2)〈福岡〉「17の別れ」大倉誠(2・1・2・1・2)

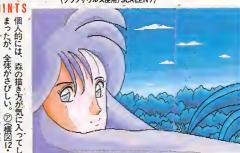
ポートレイト・マンレイ

山梨県・中林雅人 (21歳) (グラフサウルス使用/SCREENT)



背景に書かれた文字が、マウスでなぐり書きしたみたいでスッキリしないでおじゃる。もっ と、イラストを意識した入れ方を身につけるとよいと思うぞよ。難しくなるかもしれないで おじゃるが、文字の大きさ、位置、形、背景との相互関係などを考え、入れるのでおじゃる。 何パターンか作って、合成ロードしてみてはいかがでおじゃろうか? あと、もうすこしい わせてもらえば、自分の名前はもっとちいさくいれたほうがいいぞよ。背景も何パターンか 作ってみるといいでおじゃる。 @ (構図20・色彩20・魅力21・背景16・表現力24)

森の守り神 埼玉県・たんちょけん(16歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



なべおとこ 埼玉県・きゅうりっぱん(17歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)

っと工夫しては?⑤(構図川・色彩13・魅ビックリ箱で驚いているなら、背景をも カ12・背景9・表現カ12

SEAN CONNERY 神奈川県・川久保考盛(19歳) (グラフサウルス使用/SCREENT)



(構図17・色彩2・魅力18・背景1・表現力16) ちょっと塗り方が固い感じがして、さわったら痛子 うまいので次回作に期待人

はくあきの海

千葉県・KABUROWTA (18歳) (DD(具業部使用/SCREEN5)



を使わず、 図14・色彩13・魅力15・背景19・表現力17)を使わず、緑の線で描いているのがいいでし。 のの(構

何処迄?

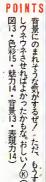
静岡県・時計男(16歳)

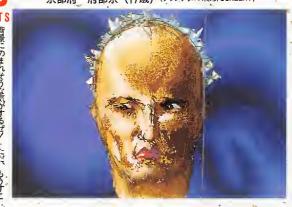
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



おやじくん

京都府・府都京(17歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)





(構図12・色彩16・魅力16・背景12・表現力16)

か強くて印象に残るぞよ。色の配列もグーぞよ。

●ぬりえ部門(色彩・背景・表現力) (北海道)山本忠隆(2・1・2) (埼玉>牛歩な戦術(2・2・2) (千葉>小浜研一(2・1・1) (兵庫>テルテルボウズ(2・1・1)

(E)MAL

福井県・YAG (21歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



作者が楽しんで描いた作品には、受け手にもある程度わかるものだぜ/ そういった作品は、魅力にいい点がつく。残念などころをあげるなら、構図にもうひと工夫してほしかったぜ/ ⑥(構図|3・色彩|6・魅力|9・背景|4・表現力|9)。

行はペンネームだよん(17歳) 戦いの序曲 東京都・宇宝秀



P 魅力10・背景11・表現力12) S、ロボットの塗り方と背景の塗り方と GALPー 1 福井県・YAG(21歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)



全体的には、まずまずといったところでおじゃる。ただ、もうすこし、基本的なデッサンの勉強をしてみるでおじゃる。あと、服装が単調なので、ファッション、雑誌などを資料として買ってきて、もっと研究をしてみるとよいと思うでよ。がPOINTS んぱってたもれ。 個(構図16・色彩14・魅力14・背景15・表現力14)

新潟県・Tasn(7歳)



POINT この絵はSCREEN8のほうが、 よかったでし。②(橋図14・色彩

ファンキードの ここを直せば採用だぜ!



やってきました、オレ様ファンキーKのコーナーだぜ! ついこのまえのことだが、千葉県のつとむクンから質問電話があって「ここのコーナーに自分の作品が載ったら、何かくれるんですか?」といってきた。おいおい、はじめに断っておくが、ここで採用されても、賞金や賞品はでないぞ。なぜなら、ボツの人を取りあげているからだ。ボツになった人のなかでも、非常におしい人をとりあげているんだ

が、載っていてもボツはボツ(編あ の~、もうすこし穏便に)。だから なんにもなくてもガマンだぜ。わ かってくれよな! それでは、今 回の作品を評価して、気づいたこ とをいくつかいってみたいと思う。 今回の非常におしかった人は、全 部で3、4人くらいしかいなかっ た。投稿数もすくなかったことも あったが、ほかの人達と似たりよ ったりの作品が目立ったからだ。 最近思うんだが、イラストみたい な表現をしている人が多いぞ。そ れはそれでいいんだが、それだけ では、絵として完成されてないと 思うぜ! イラストみたいな表現 は、背景がおろそかになりがち。 せっかくCGで描くんなら、やっ ぱ背景にも挑戦してほしいぜ! それでは、今回の2作品、いって みるぜ! さっき、背景のことを いったんで、ちょっと触れてみる としよう。

今月の添削口口

構図はいいと思う。ただ、背景がよくないぞ。ビルにひとつも電気がともっていないのだ。下の街は光がともっている街で、ビルはまっくら? これはおかしいぞ。窓からもれる光ぐらいは描いてほしかったな。あと、電飾はかならずしも黄色というわけではないんじゃない?

吠えるドラゴンノ イナズマと かは迫力あるように描けている んだが、いちばん手前にいるキャラクタが、ドラゴンのほうを 見てないぞ。SCREEN8を使っ ているなら、もうすこし描きこ めたと思う。あせって投稿した んだろうか? この作品はホントにおしかったぞ。



■ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト 東京都・EMI新発田(21歳)



■ANGEL KNIGHTS 青森県・佐々木達也(20歳)

ぬりえ部門

お待ちかね、7月号で募集したぬりえ部門の発表でおじゃる。 ぬりえ部門は、今回はじめて発足した部門なだけに、どのくらい投稿があるのか不安だったマ 口でおじゃるか、まあまあの応募があったので、正直ホッとしたぞよ。これからもこの調子でやっていきたいので、投稿を待っているぞよ。ぬるだけなので、

忙しい人でもカンタンでおじゃるぞ。さて、集まった作品でおじゃるが、なかなかの力作がそろっていて、採点に苦労したでおじゃる。なかでも、原画と全

然ちがう人もいたでおじゃるが、 ちょっとくらいの変更なら認め ることにしたぞよ。でも、原画 とまるで違うと審査対象外にな ってしまうぞよ。

ぬりえ

茨城県・坪井敏明(7歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)



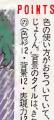
P が感じられるぞよ。 個(名彩14、背景14、表現力14) S いろいろと、こまかく表現しているところがいいでおじゃる。

MAーTAーTAーK | 埼玉県・よっつあん(17歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)



ところどころ、絵を変えてあるぜ/ 怪物の剣が斧になってたりとか、メガネがなかったりとか。けれど、ここのコーナーは、ぬりえ部門なので、あんまり大きな変更はしないほうがいいと思う (後)(色彩14・背景13・表現力14)

剣士の家庭教師 神奈川県・家野たぬき (22歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



ぬりえ 大阪府・Mist(?歳)



53

PO (色彩1・背景8・表現力3)
TS うーん、全体的にちょっと暗いて。

NURI7 神奈川県・ワタナベコウイチ(23歳)



50

S(色彩10・背景9・表現カー) ところどころ色のぬり忘れが……。 色のぬり方が少々雑な気がしまする

付録ディスクのCGコンテストを見てみよう

付録ディスクのCGコンテスト のコーナーは、圧縮してあるた め、このままでは使用できませ ん。使用するには、解凍する必 要があります。解凍作業は、117 ページの解凍作業についての説 明や手順をよく読んだうえで行 ってください。そのさい、2DD フォーマット済みの新しいフロ ッピーディスクが1枚必要にな るので用意しておいてください。 この2DDフォーマットの方法 も117ページにくわしい説明が 書いてあります。ファイルのコ ピーが終わって解凍作業に入る と、解凍にけっこう時間がかか

ります。その間、おやつでも食べていましょう。さて、解東作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読んで、お楽しみくださいね。



○この画面が出れば、解東作業は終わり。 あとは、それぞれの部門を選択してね

ぬりえコンテストへの投稿よろしく!

ぬりえコンテスト用CGを実行すると、ファイルの拡張子が変えられます。持っているツールが『グラフサウルス』ならそのままでOK、『F1ツールディスク』なら「SC7」にします。あと

は、それぞれのツールで「NUR IIO」をロードすればいいのです。 これに色をぬって「ぬりえ部 門」に投稿しましょう。今月号の しめ切りは11月8日。発表は93 年1月号です。







紙芝居部門

先月に続き、今月も投稿に元 気がなかったでおじゃる。やっ ばり、しめ切りが夏休みまえだ とこんな感じでおじゃろうか。 マロはたくさんの投稿を、心か ら待っているでおじゃるぞ。

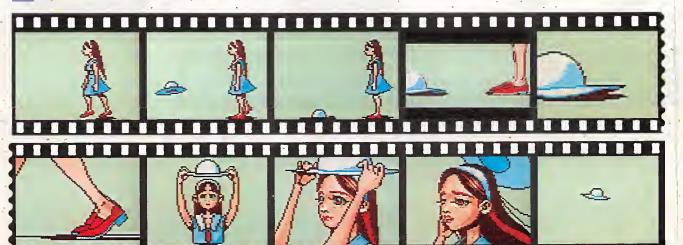
では、今月の作品を見ている うと思うでおじゃる。今月は、 2作品が選ばれたマロ。「ぼう し』のほうは、動きがすばらしい ので、付録ディスクで見てたも、 れ。風の強さなんかよく表現し

てあって、残暑もふきとばす涼 しさが、伝わってくるぞよ。「邪 心のつもりが…」のほうは、野球 で実際、ありそうであって、な さそうであって、おもしろい作 品でおじゃる。

10月といえば文化祭。文化祭 用に紙芝居を作って、流してみ るのもおもしろいかもしれない でおじゃる。よい作品ができた ら、そのときのレポートを書い てきてくれるとうれしいぞよ。



ぼうし 埼玉県・迫章久 (25歳) (グラフサウルス使用/SCREEN5/6分の1画面サイズ)



この作品はエンドレス紙芝居でおじゃる。全体的に、な かなかテンポよく進んでいくので、見ていて気持ちいい ぞよ。文字は出てこないでおじゃるが、物語がしっかり 伝わってくる作品でおじゃる。動きもなかなかグーで、 ぼうしがフワフワ落ちてくるところの動きがよくできて いるマロ。あと、ぼうしが飛ばされるときに、「あっ」と

ばかりに手を頭にやるさりげない動きがなかなか。作者 が日頃、よく観察している証拠だぞよ。余談だが、この 作者は投稿応募用紙を同封してこなかったでおじゃる。 投稿するときは、自作でもいいから応募用紙を同封して くれないと、投稿作品として認められないことがあるの で、気をつけてほしいと編集部がいっているぞよ。桐

[ストーリー]道端をてくてく歩いている少女。その 少女のまえに、風に乗ってぼうしが飛んでくる。ぼ うしは何かいいたそうな感じで、少女の回りを舞い、 そして、少女のまえにゆっくりと落ちる。少女はし

ばらく見つめていたが、誘われるようにぼうしを拾 う。そして、満足そうにぼうしをかぶりはじめる。 しかし、ぼうしをかぶった少女に、また風のイタズ ラが……。物語はエンドレス。



邪心のつもりが 新潟県・八仙花 (23歳) (F 1ツールディスク使用/SCREEN5/4分の 1 画面サイズ)



野球を題材にしたおもしろい作品だぞよ。この作品には、アニメ効果はなく、い かにも紙芝居作品でおじゃる。ただ、ちょっとテンポが悪いでおじゃるぞ。、1枚 と1枚の間が長すぎて、見ている人はヘンに期待させられてしまうぞよ。もうす こし、はやいテンポでもよかったでおじゃるな。いったいこの2人の結末は、ど POINTS うなってしまうのでおじゃろう。 @ (構図 17・色彩 13・魅力 17・演出 15・技術 15)

[ストーリー]第一打席、気にくわないバッターだったので、わざとボ ールをぶつけるように仕向けるキャッチャー。第2打席、もう一度ぶ つけるつもりが、逆に仕返しをされてしまった。第3打席、何を思っ たか、審判が妙なことを口ばしった。さて、勝敗はいかに!?

明日のCGコンテストを考える

「じゃ~ん」ついに、このコーナーがムックになる でおじゃる! その名も『ほほ梅麿のCG描き方 入門』なんと、CGの描き方が一目でわかるガイド ディスク付きぞよ。気になる発売日は10月8日、 価格は未定だ。あんまり刷らないから予約しない と買えないかもしれないマロ。

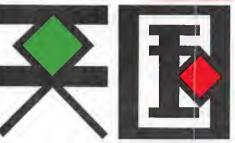


このCGが表紙になっ ているぞよ。見かけた らよしなに!



今月号から内容一新のパソ天なのだ。4つの コーナーでパソ通のさまざまな話題に対応し ていくぞ。フリーウェアもバリバリだい。





ダイジェスト・ボイス Digest Voice

今月から新装されたこのコー ナーは、パソ天の顔というべき コーナーだ。パソ通をしたこと のない人やいろいろな理由(遠 かったり、有料だったり)で入会

できないという人のために用意 してみたのだ。ただ、とても全部 の書きこみは紹介できないので、 その月おもしろかった話題の一 部を転載している。基本的に

MSXのコーナーやボードが用 意されているネットを中心にダ イジェスト形式で内容を紹介し ていく予定。「もっと読みたい!」 という人は思いきって、入会し

てしまったほうがいいかも。ス ケジュールの都合上、どうして も2、3か月遅れの内容になっ ちゃうからね。今回紹介したネ ット以外のリクエストもどうぞ。

ニフティサーブMSXフォーラム

☆ニフティサーブのMSXフォー ラムは、会議室数だけでも15。さ すが超大手のネットである。なー んとこの会議室のなかに「プリメ の部屋(私の娘自慢)」が6月12日 に開設されていた。Mファンでも、 なかなかの盛り上がりが見られ、 読者のみんなから届くイラストや ら娘の自慢話やらで、担当(ささ や)が狂喜していたのだ。そりゃ、 そ一だろうな。そこで、今回はM SXフォーラムのシスオペ(つま りこのフォーラムのボス) さんに 許可を取って、プリメの部屋の盛 り上がりの様子を見せてもらうこ とにしたのだった。

001/061 SDI00482 金さん プリメの部屋、緊急開設のお知ら

(15) 92/06/12 08:37

娘自慢、といっても本当の娘では ありません。最近MSX版が発売 されたプリンセスメーカーという ゲームの話題です。

非常に話題が盛り上がっているよ うですので、特設会議室を新設し ました。一応、名前は「プリメの部 屋」、としていますが、他の話題て も気楽にどうぞ。もちろん「本物」 の娘自慢をしたい人がいればして

下さってもかまいません。将来の 息子立候補者が殺到するかもしれ ませんが。……

SYSOP 022/061 HCB00532 みひこ MSX2+だから?遅いノカナ

(15) 92/06/12 08:43

コメント数:1

やっと、一人目の娘を育てました。 (皆さん、もう何人も育てているの

……でもでも、ミスコンに22才の 娘が出て来るのは、おかしいので は?(自分の娘は、18才まてしか育 てられないのに……)

それはそうと、バカンスにあんな シーンがあったなんて…お父さん 照れちゃう(^^;

ちなみに名前は "ミュー ヒミコ" みひこ 023/061 PED00056 ありおん ミス王国

(15) 92/06/12 08:43 022\0 コメント コメント数:2

あ、みひこさんの言うように、 私も20才の娘がミス・コンに参加 するのはずるいと思いました。だ ってねえ、18才から後2年あれば、 リッパなミス・コン荒らし(^^:)

プリメの部屋(私の娘自慢)

田屋1670年

に育てられるも ho

そういえば・ ・・単なる噂ら しいんですが、 オリジナル版で は、裏技として、 80才くらいまで プレイする方法 があるとか・・・ 噂ですよ。

ありおん

025/061 HCB00532 みひこ RE:ミス・王国 (15) 92/06/12 08:43 023への コメント

80才?//

すると…当然パラメーターは、も のすごく高いてしょうから、80才 でミス王国///なんてことが… 怖い、怖すぎます…(--; まさかCGまで変わるのでは

かくして子育ての主導権は... (15) 92/07/21 22:04

コメント数:1

で、最初に綿密な教育計画を立て まして、万全の備えをもって育成 にあたりました。それをはためで 見ていた妻が、私にもやらせろ ~ってことで育て始めたのが3女 のオードリーマクラクラン。(どう してここでツインピークスが出て くるのかようわからん。)

だいいち名字が僕の子供と違う。 ゲームの分析もしないで、まぁ不 良化でもしたら教育の仕方くらい おしえようかと思っていたら、あ れよあれよと修行をつませてなん と、プリンセスに。げげ。

かくしてわが家の子育ての主導権 は、すでに決まってしまったので ありました。

☆ちなみに長女のほうは不良化し ながら商人へ嫁いでいったそうだ。



……次女はもうなれたもんですの

書きこみにはかならずタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。 赤文字の部分がそれ。 〈ニフティサーブ〉現在の 書きこみ数/総書きこみ数 ID ハンドル名 タイトル 会議室番号 書きこみ年月日 時刻(リンクス)写真で解説しよ う。 | 行目左から、 | D 書きこんだ年と月 2行目は、タイトル(これがインデックスになる) 書きこみ日時

THE LINKS

めいおうせい通信

☆今月(7月~8月)は、新しいメ ンバーが多くて、けっこう繁盛し たのだ。かなりまえにここにきて いたという(担当は初心者なので、 昔のめいおうせい通信を知らな い)ふうせんクンが復活したり、フ 月号の付録ディスクでMSX

VIewのコーナーで採用された BEST-MSXグン、そして、お はこん常連の奈良の三冠王(/)が、 ついにLINKS正会員になって登 場したのだ。写真のフ(セブン)ク ンは、初メールにMファンの感想 つきで送ってきてくれた。このボ

ードにいすわるき っかけが、パソ天 だといってくれて、 担当はうれしさの あまり今回写真つ きで載せてしまっ たりする。彼は今、 りっぱなめいおう せい通信の常連に

なっているぞ。あっ、そうそう。 常連といえば、CGコンテスト・ 紙芝居部門の雄(最近はちょっと ごぶさたしている)まいきーが、よ く書きこんでくれるようになった。 彼は個人的にここの常連LARZ と、CGやMIDIデータのやりと りをしているらしい、いいなー。 そのほか、主婦ネットワーカーの Mistさん(今月、CGぬりえ部門 に採用されている/)や、日ノで 万、EARTHクンなど、いつもの メンバーも健在で、今日もにぎわ っているのでした。編集部が忙し くて返事が書けないのが問題なん だよなー。

れからもMSXのカノウをイとタノシサをMSXュー 一につたえてくた^さい!! P.S Simple ASM かいました!コウサ"を たのしみしています!! by ?(をフ"ン)

MSXEAN

新アスキーネット

タイマーボール好評発売中

Title:ソフトウェア自動販売機 **TAKERU**0/-ト

Bytes: 712Date: 7:56pm 7/09/92Author:msx05514(b ゆむ) ついにアスキャットのゲ ームソフト、タイマーボールが TAKERUで発売になりました。 同人ソフト初(当社比)の快挙です。 また、価格も500円(税込)とTA-KERUソフトの中で最低価格/ ちなみに「☆このソフトはサーク ルの作ったものですので、多少の バグはお見逃し下さい。」というお ちゃめな文章はアスキャットが書 いたものじゃないですので念のた

め。ブラザー工業なかなかおちゃ めだぞ。というわけで作者も買っ てしまうほどの低価格、タイマー ボールをよろしく。

あゆむ

Bytes 157 Date: 7:09 am 7/10/92 Author: msx05294(HKN) そういえば、 TAKERUって印税出るんです か 意外と"買い取り制"だった りして^^:

HKN

Bytes: 160 Date: 7:50 pm 7/10/92Author: msx05514(あゆむ) 詳しい契約



内容については公開できないので すが、買取じゃないです。>HKN ついでに書くと売価はこっちで決 めています(これくらいは書いて あゆむ もいいだろう)。 ☆タイマーボールお試し版が付録 ディスクに入ってるよ。気に入っ たらいますぐタケルにGOだ/

おとうようけんだき はじめてのアクカス なぼ E"// 10 व 0 ば 12 LOG IN: E -ドサイド わくって 6 מל ま

MAG&PICの最新版 ナツメネット

03326 92-07-2322: 28: 14NAT 23181夏休み特別企画第一弾/ P I CローダーV 0.6です(^_ 黒線が直ったらしいので、正式に 出しちゃいます☆ まだ、バグが 残っているとか、御意見とかござ いましたら、ボードロΓメールに て、よろしくう☆

~ MERON ~

:P:0:342☆

03327 92-07-2322 : 28 : 26NAT 23181夏休み特別企画第二弾/

MAGローダーV1.2です(^^;; 今度は、Gキーを押すと、画面モー ドを強制変更出来るようになりま した☆ これで、どんなBSAV E・CGを読み込んでも、大丈夫 だよぉ☆ バグとか、御意見とか ございましたら、ボードorメール にて、よろしく_う☆

~ MERON ~ :P:0:342☆

☆このほかにMAGセーバーVe Γ. D.4もアップされてました。

電子図書

草ネットタウン

アクセス電話番号: 0484-61-4662 所在地:埼玉県朝霞市

シスオペ:野良猫 通信制御手順

文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200bps 通信方式:全二重

データビット長:8ビット パリティー: なし ストップビット:] ビット

フロー制御: おこなう(XON) シフト制御: おこなわない(SOFF) MNP:非対応

ゲストID: GUEST ゲストパスワード:なし

ゲスト利用の制限:プログラム一部読みだ

せません

オンラインサインアップ:あり ●プロフィール

回線数:]

運営時間:21:00~2:00 会員数: 32人(92年8月現在) 開局日:1991年9月10日

入会方法:ゲストでアクセスしてオンライ ンサインアップしてください

おもに本の話題中心のネット。スーパーフ アミコンの話題などが多いです。創作関係 に力を入れていて、専用のボードを用意し ています。かなり活発に書きこみがあり、 ネットの目玉となっています。また、全国 のMSXで運営されるネットワークのリス トを作っています。一応、受付は7月でし め切りましたが、今後も各ネットの問い合 わせを受け付けていく予定です。リストは 作成後フリーウェアとして配布する予定。

〈新アスキーネット〉ノートのタイトル 書きこみバイト数 書きこみ日時 IDとハンドル名〈ナツメネット〉現在の書きこみ 数 書きこみ年日時 ID タイトル〈各ネットへの連絡先〉ニフティサーブ☎03-5471-5806、リンクス☎0120-251-063(フリー ダイヤル)、新アスキーネット☎03-3486-9661、ナツメネット☎03-3292-2336

パソ天CGギャラリーPasoten Computer Graphic Gallery

このコーナーでは毎月、ネットにアップされているOGを紹介していこうと思っているのだ。いろんなネットで毎日山のようにOGデータがアップされてい

るので、とても全部は紹介できないのだけど、なんとかその一部でもと思っているのだった。だから、このコーナーは担当者のしゅみマル出し&よく行くネ

ットのデータが掲載されやすくなっていたりするので、「ぼくの CGも掲載してください」という人はパソ天あてにディスクごと送ってきてちょうだい。フリ ーウェアのぶんだけOGコンテストよりも掲載確率は高いかもね。賞金とか賞品はないけどさ。というわけで、今月(7月~8月)はコミケ宣伝OG特集だい。

NOVA-SYSTEM宣伝CG





たまのぼる個人CG集宣伝CG



Disk-Angel Vol.3宣伝CG



使われるそうだ。(作画:加野瀬未友) 使われるそうだ。(作画:加野瀬未友)

いるのだろう。ドキュメントには気合いを入れて描個人CG集ということだけど、いったい何枚入って

電脳部隊SCHEMER宣伝CG



Crystal Ball宣伝CG

店スペースを確保するのって大変なんだって今度はディスクマガジンの宣伝。コミケの出



ETERNAL NIGHT宣伝CG



アップロードする人この指止まれ

どのくらい需要があるのかわからないけど、自分で描いたCGを大勢の人に見てもらいたい、という人ってかなりいるんじゃない?でも、CGコンテストは超激戦だし、モデム持ってないし……という人のためにこんなコーナーを作

ってみたのだ。パソ通したことのないCG作家にかわって編集部が CGのアップロードを代行しちゃおう、というわけ。といっても、たくさん送られて来ると処理できないので、3作品のみの抽選とさせてもらうぞ。本当はMAGとか PICとかにコンバートしてあるとうれしいのだけど、そのへんも編集部で代行します。アップロードするネットはニフティサーブのギャラリーフォーラムのみ。ここにはビギナー向けのデータライブラリーがあるので、そこにアップ

するんだ。感想は誌面などで紹介していくので、お楽しみに! 応募方法だけどCGの入ったディスクに80ページの応募用紙を付けて住所、氏名、電話番号など必要事項を書いて送ってほしい。作品のコメントなんかもあるといいな。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

大仰なコーナータイトルがついてますが、内容はわりと初歩的な話でやっていくつもり。ハードの話題というより、用語解説みたいなもんだと思ってもらったほうがいいかな。最終的にはカートリッジの1つも作れる

ようになってみたいとは、思っているんだけどねぇ。パソ通やっている人はけっこうパワーユーザーな人が多いからこの手の話題にはことかかないので、そのうちレポートすることができると思うぞ。

とりあえず、今月は時間もないことだし(お盆進行なのよ)6月号で実施したアンケート結果を茂芻してみようと思う。6月号では10項目におよぶアンケートをネットワーカーにぶつけてみたのだけど、このなかの「MS

Xのどこを改善してほしいですか」という質問の答えをもう一度取り上げてみようと思うのだ。おもしろい意見もあったんだけど、スペースの関係でほとんど掲載できなかったのだ。だから今、一度……。

MSXはここを改良してほしい

☆アンケートの回答のなかでいち ばん多かった答えは記録媒体、つ いでグラフィック能力だった。

Turbo Rになって、動作速度は満足出来ましたが、やはりFDD等の記録媒体が2DDのままと言うのはさびしいです。特にMS-DOSマシンで主流の2HDがMSXでも扱えるようになって欲しいと思います。(小畑真二/ニフティサーブPED00056)

98なみ、または、**VGAぐ**らい の、グラフィックが、欲しいです。 (EYE-NETDQC001)

メインCPUは充分だが、VDP 回りは高速化を望む。(岡田武/ニ フティサーブMAH00443)

もともとパナソニックのA1F Mから始めたのでRS-232 C+モデム内蔵のMSXが欲しい (^)。(#シロピョン#/ニフティサーブMAF00433)

ビデオ画像などの取り込み等AV機能の強化!!(今村行宏/ニフティサーブMAH02721)

ディスク・ドライブは2ドライ

ブを標準にしてほしい。(#いたろう/ニフティサーブGGD00270)

本体に比べて周辺機器が高価すぎる。それと、標準で2ドライブにして欲しい。あ、1byte文字も辞書登録できるとウレシイ。(平仮名なベ/新アスキーネットmsx05457)

特にネットワークへのアクセス などを考えるとハードディスクは 必需品ですから、インターフェイスがアスキー製1種のみ、ハードディスクはPO-9801用の流用というのは少々寂しいですね。(TEMTZIN/新アスキーネットmsx06809)

私にとっては、MSXもスーパーコンピュータも大差ありません。 思い付いたことを実験し、遊ぶための道具です。

もちろん、「遊ぶ。」と、いつて も、会社の機械は、私物化するわ けにはいきませんので、仕事がら みの内容の中に、自分が興味を持 っている事柄を盛り込むわけです が……

6月号ネットワーカーアンケートより

もしも、コンピュータが使えないのなら、紙と鉛筆だけでだって、何とかするでしよう。もちろん、よい道具があるのなら、そちらを使います。思い付いたときにすぐ、利用出来るという点で、パソコンはとてもありがたいものです。

そういう意味で、私は、MSXの性能にそれほど不満を感じていません。計算速度やメモリ容量よりも、手元で使えることに価値を認めているからです。

逆にいえば、MSXより少々機能がある、他の32ビットパソコンに、意味があるほどの違いを感じません。(MSXと同じ値段なら、そちらを選びますが)

ただ、MS X の場合、コンバイラやOSが貧弱なので、思い付いたことを実験する時に、めんどうなプログラムテクニックを使わなければならず、わずらわしい思いをします。遅くてもいいから、せめて実数型までつかえるCコンバイラが欲しいところです。後略。(えふびい/ニフティサーブ

GGA01671)

☆えふびいさんの話はこのあと、 大学や企業の研究所のコンピュー タ事情へとつづき、ゲームに関し ての市場分析も披露してくれた。



用語解説

2日D・・・・・・(double side High Density)両面高密度のこと。フォーマット後の記憶容量は約1.25 MB(メガバイト)となる。記憶容量が大きいうえ、読み取りや書きこみのスピードが2DDに比べ1.3 倍程度はやい。

98、VGA……PC-9801の表示能力は4096色中16色で色数はMSXとあまり違わないが、解像度は640×400ドットとMSXよりも倍くらいこまかい。そのかわり専用モニターを必要とする。VGAのほうはIBMが採用している表示方式のこと。640×480ドット、

720×400ドットの2モードがあ り256色を表示する。

VDP・・・・・・ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ(Video Display Processor)の略で、モニターに表示するためのチップ。このチップの能力しだいで色数や解像度、スプライト数、スクロールなどの画像表示にかかわる機能が決まる。RS-232C・・・・・本来はモデムとコンピュータをつなぐための規格。さまざまの形態の通信で使用できるため、いろいろな機器で採用されている。最近ではMIDI音源でもこの規格のインターフェイ

スを装備しているものもある。 1 byte文字…… B A S I C などで使うキャラクタ文字のこと。 漢字などは2バイトで1文字になる。通信でよく使う顔のキャラクタ「(^^)」を登録したいのだろう。 実数型までつかえる C コンパイラ…… M S X で使える C 言語は『M S X - C』しかなく、これは整数しか使えず小数点以下の数値が扱えない。ただし、『M S X - C ライブラリ』を買い足せばできるようになる。また、C P / M版の『L S I C』を使用するという手もあるにはあるのだが……。

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

う~ん、ここだけは今までとあんまり変わってないな(笑)。とにかく、MSXのフリーウェアをやみくもに紹介していくコーナー。ぜひ、たくさんの人にフリーウェアを体験してもらいたいと、付録ディスクのほうも従来のコマンドラインによる解凍作業からOGコンテストみたいな、かんたん解凍作業に変身したのだ。今までおっくうに思っていた人も試すことができる

王国のお姫様、リイカ姫が、

ある日突然、悪い魔法使いにさ

らわれてしまいました。姫がと

らえられている魔法使いの城は

秘密の森の奥深くにあります。

プレイヤーはタイマーボールに

乗りこみ、姫が落としていった

ハートの目印をつたいながら、

魔法使いの城をめざして突き進

みます。……これはタイマーボ

ールのタケル版(500円、安い/)

わけだ。試してみたらぜひパソ 天「フリーウェア感想文」あてに お手紙くださいね。

さて、今月のフリーウェアは 右にあるようにゲームばっかり 6作品も入れちゃったのだ。な かには「これがゲーム?」なんて いうのもあるけど、発想のおも しろさにつられて収録してしま ったのだ。賛否両論、いろいろ あると思うけど、とにかく遊ん でみてよ/

今月のフリーウェア一覧

●ゲーム タイマーボール(お試し版)byあゆむ HUSTLE by JR.Mazikun ALL ZERO byヒットマン

八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲(通称・オセロ) by紅茶かいじゅうをたおそう Ver.2.O byさざんた

A > BASIC TIMERBAL, BASO

オセロゲーム for MSXView by ITA

※タイマーボール (お試し版)、HUSTLE、かいじゅうをたおそうは新アスキーネットから、ALL ZERO、オセロゲームはMARIO – NET (東京都町田市)から、八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲 (通称・オセロ) はKATU – NET (神奈川県横浜市)から、それぞれ転載しました。

タイマーボール(お試し版)

に付属の説明書に載っている物 語なのだ。このお試し版をプレ

ケルに走ろう。

とはいっても、やってみなく ちゃわからん、というわけで操作の説明をしよう。画面に出る 青いボールをカーソルキーでコントロールして、ハートのところまで行けばラウンドクリアなのだ。どうだ、やさしいだろう?

イしてみて気にいった人は、タ

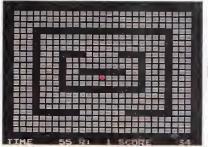
ところが、これ、なかなか奥が深いゲームで、ボールに慣性がつくので、急には止まれないし、一定方向にしか動けないブロックなどのしかけもあるし、タイムリミットもあるのだ。下の写真をよく見てもらえばわかると思うけど、とにかくカーソルキーをちょっとずつコントロールしていくのがコツだよ。もしボールがブロックから落ちてしま

起動の仕方

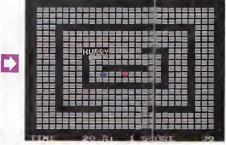
っても、タイムの範囲ならその 落ちた場所からやり直せるから ね。

なお、タケル版のほうは全50面とラウンドデザイン用のコンストラクション機能がある。こういう、フリーウェアという形である程度まで遊べて、気に入ったら製品を買えばいい……というのは、買う人には、とてもありがたい。

TIME 70 R: 1 SCORE 1



○おおおっと。はみ出てしまった。でも制限時間内なら、その場所にまた、ボールがころがってくるから大丈夫



○もうちょっとでハートだ/ 急げ/ 残りタイムはもう
わずか……ま、このへんまでくれば余裕だな

●フリーウェア感想文(8月情報号)

フリーウェアを使用してみた感想を発表していくコーナー。別にむずかしいことを書く必要はないので、もっとたくさん送ってきてほしいな。「おもしろかったです」とか「役立ちました。ありがとう」なんていうメッセージでもいい。作者にメールとして転送するからね。さて、8月号ではCG特集の第2弾として、X68000で主流のPICローダーを中心に紹介したのだ。それとBLSね。

●PICローダー

付録ディスクにMAGやPICローダーが入ってから友人からたくさんのCGデータをもらいました。なかには一部読みこめないものやドット比率の関係から欠けてしまったり、といった問題はあるけど異なる機種間でデータがそのまま利用できるという点はうれしい。

(愛知県/加藤慶尚・20歳)

☆PICローダーは8月現在Ver、0.

6に進化しているのだ。

●PICセーバー

「PICS」と打ちこむと使い方を表示してくれるのですが、ファイル名を指定してもBEEP音が鳴り、使い方を表示するだけです。どうにかしてください!! 機種はHB-F1+HBD-F1です。

(宮城県/城内悟・17歳)
☆といっても編集部ではちゃんと
セーブできるし……困ったなぁ。
考えられるのはファイルの指定の
仕方が間違っているということな
んだが……。とにかく、解凍した
ディスクを送ってちょうだい。

ARI S

便利だ。知っている圧縮方式をすべて網羅し、しかも特別おそいこともない。PICローダーやMagicalより実用になると思った。できたら、PICのようないろんな機能を付けてほしい。

(静岡県/Canopus・20歳)

☆ BLSも掲載時から進化して
Ver.1.84にバージョンアップ
している。機能の点でもさらに使いやすく、多機能になっているぞ。
MSXのCG環境もじょじょに整備されてきているなー。

フリーウェアとは?★

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近は「パソ通=フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなして感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

HUSTLE

このゲームのおもしろいところは、ものを食べると節が1つ取れて脱皮し、さらに1節伸びて身体が長くなるところだ。へ



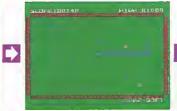
○ゲームを起動したところ。タイトル名の 由来はやってみりゃあ、わかる……と思う

起動の仕方

A>BASIC HUSTLE, BASO

A>BASIC ALLZERO, BAS O

ビの頭が壁、自分の胴体、脱皮 した皮にあたるとゲームオーバ ーになってしまうので、脱け殻 でいっぱいになった画面を器用



○脱け殼は増えるわ、体は長くなっていく わで、障害が増えていくから忙しい

に動き回るのは、至難の業だぞ。 シンプルな作りになっている が操作性がよくて、おもわず笑 いながらハマってしまう。



○わざわいは忘れたころにやってくる。んなカベぎわの旗なんか取れないよー

ALL ZERO

パズル好きにはたまらない 1 作がこれ。マス目のなかのカー ソル(反転している 1 コマ)の縦、 横の列のぞれぞれの数が、スペ ースキー(Aボタン)を押すとー 1、GRAPHキー(Bボタン)



●レベル | は | 回の操作ですべてのパネルを 0 にする。どこを中心にするのかな?

を押すと+1されるぞ。この法則を利用して、マス目の数字をぜんぶりにするのだ。また、Gキーでギブアップ、Rキーでその面の最初の状態に戻る。画面右側にあるCOUNTは操作し

○早くも、2回脱皮したぞ。脱け殼にぶつ

かるとゲームオーバーだから気をつけろ

ビになったキミは、カーソルキ

ーでにょろにょろと動き回り、

落ちている10円や旗を食べて、

大きくなっていく。ただし、ヘ



た回数だ。

起動の仕方

起動したら、まずはレベル数 を入力してはじめよう。はじめ だから] でいいじゃない。この ゲームはレベル数がそのまま、

最短の手数となっている。キミ



は何手でクリアすることができるだろうか?





八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲

戯|起動の仕方

A>BWO

もし、キミの家に友達がたまたま遊びにきていて、突然「オセロがやりたいなー」といったとする。ところがオセロが見つからない。そんなキミのために、



のさあ、これでオセロの準備ができた。整 も石もあるぞ。ジャンケンをしようっと

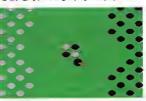
とっておきのオセロを……というわけだか何だか知らないけど、 たぶんそのためにこのオセロは 作られたのであろう。

じつは、ゲームというよりも、



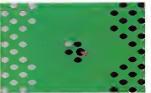
○まずは、この石の置き方。手近な石を取ったら、1つ1つ手で置くのだ

盤と石を提供してくれるのがこれ。ジョイパッド、マウスにも対応なので、キミと友達はスペースキー(Aボタン、左ボタン)で石を取ったり下げたり、GR



 ②はじめはこれしかない。写真は黒い石を 盤に置くところ。置くと石はだ円形になる

APHキー (Bボタン、右ボタン)で裏返したりしてプレイするのだ。作者にいわせると、この動作こそがオセロの醍醐味なのだそうだ。そんな気もする。



●白い石は黒い石にはさまれた。さあ、ひっくり返して黒い石に……手動の喜び?

ドキュメントの読み方★

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが対属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが 書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

かいじゅうをたおそう Ver. 2.0

起動の仕方

5 KANU2 BASO

かわいいタイトルのこのゲー ムもパズルなのだ。スタート地 点からカギを取り、ドアまで行 くとステージクリアという、シ ンプルだけど奥が深いゲーム。 カーソルキーかジョイスティ ックを使ってパネルの上を移動

するのだが、条件がいくつかあ る。続けて同じ数字の上に乗っ てはいけない。画面右上の「ST OCK数」は体力数で、移動した パネルの数字ぶん減っていくが 0になってはいけない。などだ が、もちろんパネルの外は移動

できない。

一応ストーリーがある ので、ざっと紹介しよう。 主人公であるパズル好き の女の子が、悪いことを してはパズルの道を使っ て逃げていくかいじゅう をやっつけるために、親 の反対を押し切って進ん でいく……。なんとも勇 敢な女の子だ。

それでは、1面を見本



に解説していこう。このゲーム は解法が何通りかあるので、左 にあげた解法がベストとは限ら ない。もっといい解き方を見つ

III II MIII II



けて研究してから、 STOCK 11 はじめよう

PUSH SPACE KEVI

ける人もいるかもしれない。だ けど……「解ければいいじゃん」 なのだ。あとはタイムに気をつ けて手をはやく動かすんだ//

オセロゲーム for MSXView

ラウンドはこのとおり。通った数字の合計が

TOCK数以下じゃないとゲームオーバー

こっちのオセロは正真正銘の もの(笑)。MSXViewなので ターボR専用なのだ。ちょっと 仕事中の気分転換に使えるDA で、これはまさしく、WIND OWSと同じ環境ぢゃないかと ウレシクなる。

マウスとViewが用意できた ら、Viewを起動して、矢印付 きのアイコン「OTHELLO」 を選ぶ。たったこれだけなのだ。 あとは、ご存知オセロでコンピ ュータと勝負する。道具から呼 び出す方法は「DAの組みこみ 方」を参考にすること。

プレイヤーは「●」のコマ(先 手)を使い、相手の「○」は後手の コンピュータ(逆も設定できる)。 マウスの左ボタンで、どんどん 相手のコマをはさんで取ってい くのだ。すべてのマスが埋まっ たか、またはどちらかのコマが なくなった段階で勝負が決まる ので、終了となる。リプレイを 選ぶともう]度勝負できるし、 右ボタンでいつでも終了できる。

じつはこの、いつでも瞬間的 に終了できる、というのは、と ても大切なのだ。たとえば、ち よっと気分転換に遊んでいたと

しても、いつボ ス(上司)が来る とも限らない。 来た! と思っ たら、すぐに終 了できないと困 るのだ。その点 このオセロは動 きが軽いからだ いじょうぶ。あ あ、なんという ことを教えてし

まうのだろう。

DAの組みこみ方

こういうViewで動くゲーム はまだまだすくない。とっつき

AドライブにMSXViewのシステムディスク、 BドライブにOTHELLO、DAの入ったディ スクがあるものとして説明します。

- ●VSHELL上でBドライブを選択し、画面に 「OTHELLO, DA」のファイルがあらわれ るようにします。
- ❷OTHELLO. DAのアイコンを1度だけク リックして反転させる。
- **③**今度はAドライブを選択して、あなたがいつも デスクアクセサリを入れているディレクトリに 変更します(標準のシステムでは「¥VIEW ¥DA」です)。
- ●「編集」メニューから「複製」を選択。 あとは画面 の指示に従って操作します。
- ●道具を選んで「OTHELLO」が出てくれば OKです。

やすい操作性がよいのにね。だ れかアドベンチャーゲーム作っ てくれないかなぁ。



0















○メニューをクリックすると 設定を変えられるぞ

漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手 を貼った返信用の封筒 (横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(10月8日消印有効)まで にパソ天「IO月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。



FANTERS

あさくさきたん

過去の、ある1点の記憶を失った人気画家「竹邑夢二」に起こる不思議な話。 時代背景も豊かに実在の画家「竹久夢二」をモデルにした大正浪漫AVG。

フェアリーテール 203-3205-3685

発売中

媒	体	⊞×3
対応	機種	MSX 2/2+
VF	RAM	128K
セー	ブ機能	ディスク
価	格	7,800円
	外付	けドライブ不可

なぜ夢二は記憶の一部をなくしたのだろうか……

今度のフェアリーテールのゲ 一厶は、セピア色のグラフィッ クで統一された、レトロな香り がただようアドベンチャーだ。 ゲームの進めかたは右の写真の とおり、コマンド選択方式。ゲ 一ムを解いていくというより、 グラフィックやストーリーを楽 しんでいくつくりになっている。

主人公の夢二は1年前に妻を 亡くし、仕事である絵が思うよ うに描けなくなっていた。そん なおり、そばやの娘・かやから 自分の絵のニセモノが売られて いることを聞く。気になった夢 二は、それが売られていたとい

う浅草へ出向き、そこで砂男と いう不思議な男に出会う。創作 意欲を失った状態の夢二に「あ んたの心の目を開かせてやる」 と彼はいう。この出会いがきっ かけとなり、夢二は記憶の一部 を亡くしていたたことを知らさ れ、それを取り戻すことに……。

大正デモクラシーを背景に、 自由主義の名だたる小説家や歌 人などが、サブキャラとして登 場。浅草を中心に、神田の古本 屋街、銀座の映画館と移ってい く画面は、ながめているだけで も、ちょっとした歴史ドラマだ。 下で当時の世界をファッション

をとおして紹介しよう。また、 1 度解き終わると音楽や占いな どのウレシイおまけもあるぞ。

最後にひとつ。やっぱり夢二 って才能があるぶん、えっちだ った……かも。



舞台の中心となる町・浅草



○浅草六区。おしゃれでにぎやかな町だ











今月は、同じ内容のお便りが何通か来ていたのでそれを紹介しよう。「某誌でハミングバードソフトのハイパー河内さんが「MSX版ロードスIIは、リクエストのハガキが全然こないから出さない。ハミングバードソフトは、誰からも求められていないんだぞー」と書いていた。みんな、MSXのソフトを出してもらいたいならハミングバードに手紙を送ろう/」というものだ。ぱおぱおは、その某

誌というのを見ていないので 引用に誤りがあっても知らない。 何通も同じような内容で来てい たので大筋はあっているはずだ。 それに間違っていることはいっ ていない。これは、まさに正論 なのである。

いろんな見方があるが、最近のパソコンソフトの動向はあまり楽観視できる状況ではない。 基本的に、あまり面白いソフトがない、というのもあるのだろうが、全体の売れ行きは低調である。MSXはその中ではそう

今月の移植希望ゲーム ベスト 20

順位	前回順何	位 ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	三國志Ⅲ	光栄	Р	136
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II	日本ファルコム	Р	79
3	3	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	Р	67
4	7	ストリートファイター11	カプコン	GA	66
5	4	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	Р	43
6	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	Р	37
6	15	プリンセスメーカー[]	ガイナックス	Р	37
8	5	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	31
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	31
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	Р	24
11	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	Р	18
12	14	ストリートファイター!!	カプコン	Α	13
13	9	ランス3	アリスソフト	Р	12
13	11	大戦略III'90	システムソフト	Р	12
15	16	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	Р	11
16	12	ファイナルファンタジー Ⅳ	スクウェア	G	10
17	19	シムアース	イマジニア	PG	8
17	21	ファイナルファンタジー [[スクウェア	G	8
17	23	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	Р	8
20	初	太閤立志伝	光栄	Р	6

■1992年8月号アンケートハガキ1000通より集計 ※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示しますなお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

キミは『ロードス』』を遊びたいか?



○今月、話題にのぼった「ロードス島戦記11」。手紙書こう/ 画面はPC-98版

悪いほうではなく、もっと売れ ない機種もある。こう書くと、 いかにも「もうけがなければや らない」という考えを持ってい るように思われるかもしれない が、そうではない。いろんな出 費を考えた上で、もうけなしで もいいと思っているソフトハウ スも多いはずだ。ただ損だけは したくない。というよりもでき ない。慈善事業じゃないんだか ら、このへんは納得いくでしょ。 ぱおぱおはあんまり計算能力は ないのでハッキリしたことはい えないが、このコーナーで移植 希望の上位にいくようなソフト でないと、採算ラインを確保す るのはむずかしいのだ。 もちろ ん、そうでなくても、もうかる ソフトは多いだろうが、それは 常にリスクが伴う。そのリスク は他機種でも同じことがいえる。

例えばPCー98などでは、採算が取れた上で、さらに売れた場合の利益が期待できる。それがあるからこそリスクをおかしてでも出そうとするわけである。MSXの場合は、その期待は少なくなっている。だから絶対にというか、ほぼ採算が取れるというのなら出してもいいけど、



○ | 位は「三國志III」。「元朝秘史」が売れれば移植の可能性も。画面はPC-98版

ということになってくるわけだ。 たしかに「ソーサリアン」は売れた。これは企業にとってもユーザーにとってもいいことずくめだった。しかし、追加シナリオのほうは、はかばかしくない。移植のデキとしては悪くなかったと思うのだが、それが実情だ。もちろん、買わなかった人を責めているのではなく、実情はそうだった、ということだ。

ぱおぱおが考えるに、いまM SXを守っていくには、ユーザ 一がかなり積極的に意識を高め ていくしかないと思う。まずコ ピーユーザーを壊滅させるとか、 レンタル屋でMSXのソフト見 かけたら警察に通報するとかね。 これは違法行為なんだからね。 どんどん通報しちゃおう。さら に、ソフトを買った人が一切ソ フトを他人に貸さないとか。こ の他人にというのは友達もふく まれる。魅力的ではないソフト まで買えとはいっていない。限 られたお小遣いの中から捻出 するのだからね。でも、自分で 楽しむソフトは買う、という実 にシンプルな原則さえ守られれ ば、MSXはいまでも十分な力 を持っていると確信している。

移植希望ゲーム累計ベスト 10

	順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
•	1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1718
	2	3	三国志Ⅲ	光栄	Р	1065
	3	2	シムシティー	イマジニア	PG	987
	4	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	807
	5	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	777
	6	6	ダイナソア	日本ファルコム	Р	641
	7	8	ストリートファイターII	カプコン	GA	620
	8	7	大戦略[]['90	システムソフト	Р	577
	9	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	500
	10	10	ファイナルファンタジー [V	スクウェア	G	445

■1991年 | 月号より1992年8月号までの集計

発売中のNewソフトを再チェック!

フ月発売ソフトのチェックと、「TAKE RUについて」がテーマのユーザーの主 張。先月掲載した「TAKERU取り扱い ソフト一覧」のフォローもあるぞ。

《記号の意味》無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボ 日専用、●はMSX2/2+用たがターボ日の高速モードに対応。また、②のつい たソフトはMSX-MUS/C(FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応して います。なお、ソフトペンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格 です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

7月1日から7月31日までに発売されたソフトと本

7月3日●Simple ASM(D:タケルのみで販売)/

コーラル、ブラザー工業/5,000円

7日 スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)

/7,200円**☑**

15日★µ・NOTE(D)/ビッツー/29,800円 MIDI

17日 デッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/

8.800円

31日●スーパープロコレ3(本+口)/徳間書店/1.980円(税込)







ろどろが気持ちんよか~ ・ザ・ブレイン」。 脳ミソホラーAVG「テッド・オ

7月のソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』が、ドーンと急上昇でトップに。2位には『プリメ』もつけ、マイクロキャビンが上位を独占。ターボR専用の『らんまチシュがランクインしたのもうれしい。

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャーンペン版大戦略II	マイクロキャビン
1	2	3	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
1	3	_	らんま14飛龍伝説	ボーステック
1	4	5	ピーチアップ総集編!!(笑)	もものきはうす
→	5	_	提督の決断	光栄
→	6	-	闘神都市	アリスソフト
→	7	フ	信長の野望・武将風雲録	光栄
→	8	_	エル	エルフ
>	9	4	ロイヤルプラッド	光栄
-	10	10	ジョーカーII	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(J&P渋谷店調べ)

ユーザーの主張

今月のテーマ「ソフトベンダーTAKERUについて」

今月は「TAKERUについて」 がテーマ。みんなのハガキとあわせ、ブラザーの荒川さんのコメントも楽しんでほしい。では、さっそくいってみようか/

- ●パッケージがああなのはいいとしても、ディスクラベルはキチンとしたものをつけてほしい。取りよせでもいいから実現してもらいたいな。(千葉県/佐藤一俊クン)⇒前々から要望の多いディスクラベルですが、コストが高い(郵送費など)ことや、全部はなかなかそろわないなどの問題があって、すぐには……。ごめんネ。(荒)
- ●むかしほしかったゲームが格安 で買える点がイイ。とくに「野球 道」。いまなら、たったの 2,900円



もお世話になってますの人、ばってん荒川ねの人、ばってん荒川ね

で手に入る。今度は『野球道II』の ほうも半額以下にしてほしいな (荒川さんお願いします♡)。それ と、TAKERU CLUBの入会 方法も教えて/〈奈良県/奈良の 三冠王クン〉

⇒もうすこし待てば、あるいは「野 球道II」も……。あと、TAKER U CLUBの入会方法について は、右側の欄外を見てね(荒)

- ●TAKERUに、いまもっとも 期待していることは、4月号のF AN CLIPに書いてあった「自 社内に開発チームをつくることを 検討中」というやつだ。けっきょ く、これはどうなったのだろう? 〈富山県/国沢晃クン〉
- →静かにゆっくりと進行中ですヨ。 ま、見ててください。(荒)
- ●なぜ島根県にはTAKERUが 置いてないのだろうか? 人口が 少ないからだろうか? なんとか してもらいたい。〈島根県/連合艦 隊司令長官クン〉

⇒知らないの!? もう2台もある んだよ。ダイイチ出雲店とダイイ チ島根店です。よろしく。(荒) ※8月号ではペンネームをまちが えてゴメンナサイ。(ときちゃる)

- ●修学旅行で東京に行き、初めて触ったTAKERUで「ソーサリアン」と「MSXディスク通信創刊号」を買った。で、アンケートハガキの設置希望都市の欄に、ボクの住んでいる町の名前を書いてみたら、みごと3か月後にTAKERUが設置された。こうなったら、もうTAKERUをフル活用だ。これで何が発売されても怖いモノなし。「ブライ下巻完結編」も、すぐに買えてしまう。P.S.....TAKERUって多くの人が利那らったいんだよね。〈広島県/VGPクンハ
- ⇒うん、どんどん買ってね// あぶらギッシュなTAKERUのディスプレイは、けっこう、あちこちで話題です。とほほ……。(荒)
- ●荒川さんはボクの妹に似ている

ような気がする。〈宮城県/なよなよクン〉

⇒妹!? 私のトシ知ってる? その妹さんは老け顔なの? でも妹さん、美人だといいなぁ。(荒)

というわけで、なよなよクンの 妹は美人だと思いながら、今月は おひらきに……。荒川さん、ホン トご協力どーもでした。なお、T AKERUについてのお問い合わ せは、ブラザー工業(=☎052-824 -2491)まで、よろしく。

さて、12月情報号(11月発売)のテーマは「告白/私の初体験ゲーム」にする。MSX歴ウン十年(1?)のベテランから最近ユーザーになったばかりの初心者まで、いろんな人からのハガキを待っている。自分が初めてプレイしたゲーム名とソフトハウス名、そのときのエピソードなどを書いて9月末日(必着)までに送ってほしい。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクをプレゼントするぞ。では、今月はこのへんで。ではではなのだ。(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら/

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係 ーから通信販売でソフトを購入した場合にも申込書が同封されてくる。 すりのの円を投入すると入会申込書が出てくる。それをTAKERU事務局まで送ればいいのだ。また、ブロースKERU CLUBの入会方法⇒TAKERUのメニュー画面にある「TAKERU CLUB入会or更新」を選び、

いかわらず。 どうしたもんかねェ……・「闘神都市」や「エル」など18禁ソフトの「

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON



ついに明らかになったマイクロキャビンの新作発表でに乱入し、イベントを表でされている。 業の伊藤さんにまとりりつき、ようやくはこのゲームと、イントをはこのゲームと、カーはこのゲームと、サイコワールド』の情報をメインに、燃えてファイアーするのだ!

*マイクロキャビンの新作をスクープ!!

わくわくキャビンパニック系

~ The Tower of CABIN ~

- ■マイクロキャビン
- ■☎0593-51-6482
- ■12月発売予定

媒	体	200
対応	機種	M5X 2/2+
VR	ΑМ	128K
ジャ	ンル	バラエティ
価	格	価格未定
タ-	ボB	の高速モードに対応

10 7

周年記念の

先月号の発売予定表に「タイトル未定(D)/マイクロキャビン/価格未定」というのかあったのをおぼえているかな?このマイクロキャビンの新作の正体が、夏休みに東京で行われた「納涼MSXまつり」で明かされた。タイトルは「わくわくキャビンパニック(仮称)」。なんか「わくわく動物ランド」みたいで、楽しそうではないか。営業の伊藤さんによると、去年10周年をむかえたマイクロキャビンが、その感謝の意味をこめてつくるバ

ラエティソフトというこ と。だからゲーム内容の ほうも、ファンサービス に徹したものになるそう である。

ゲームの舞台となるの は、なんとマイクロキャ ビンそのもの。プレイヤ ーは、いちファンとなり、

炎の営業マン伊藤さん

TO MAKE HERE

○伊藤さんを追う取材班はホテルへ乱入。ここで第一報をキャッチした

マイクロキャビンの社内を「あっちブラブラこっちブラブラこっちブラブラ」のやりたい放題。建物のなかで出会ラスタッフの人たちとおしゃべりができたり、お楽しみゲームやクイズがあったりと、イベントが盛りだくさんだ。

基本的なシステムは『サーク II』のVRシステムVer.2.0を 使うとのこと。さながら『サーク・ガゼルの塔』のマイクロキャ ビン社内探検バージョンといっ た感じだろうか(わくわく)。くわしい内容を知りたいがために、伊藤さんのいるホテルに押しかけたり、しつこく電話でせまったり、ささやをエサに使ったり(これは失敗)と、体をはってがんばった中斐あり、ようやく資料をもらうことに成功した。次ページに、イベントの数々と開発中画面(PC-98版だが)をドーンと紹介しているので、じっくりと見てほしい。

画面を初公開!!

マイクロキャビンの社内では、 いったいどんなことが起こるの か。収録予定のイベント(ゲー ム)をチラッと紹介しちゃおう。 まず「おしゃべりフレイちゃ ん」。これは、俗にいう人工無能 ものってやつで、かわゆ~いフ レイにあれこれ言葉を教えてあ げつつ会話を楽しんじゃおうと いうゲーム。「燃えろ/ ブッち ぎりカーレース」は、2Dタイプ のレースゲームで、対戦プレイ も可能とか。オリジナルのミニ AVG「サーク番外編・くるせい だあ」では、一連のサークシリー

ズとは違うストーリーを楽しむ

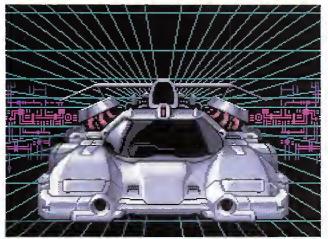
ゲームの舞台はマイクロキャビンなのだあ

ことができるそうだ。ほかにも、 フレイとピクシーがいま流行の 格闘ゲームでラトクを奪い合う 「ラトクはわたしのモノよっ/」 や、アクションゲームの「真 GoGoピクシー」、「ミュージ ックアルバム」、「カルトクイズ」 などなど、たくさん予定されて いる。これ以外にもおもしろい イベントを、まだまだ企画中だ とか。

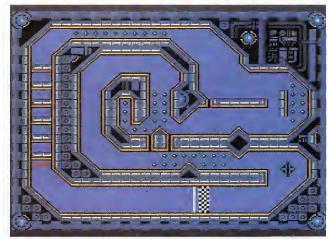
なお、新作班ではマイクロキ ャビンに取材に行く予定なので、 くわしいことは次号で報告でき ると思う。お土産話をいっぱい 持ってくるから楽しみにしてて。



○校了日にとどいたゲームのタイトルグラフィック。これを見ただけでもワクワクしてくる



トル。なかなかりアルでしぶいじゃーん



○「~カーレース」からコースのグラフィック。ここで掲載の3点はすべて開発途中のもの

『わくわくキャビン~』 は、究極のバラエティ ソフトなのよ



MSXの新作じゃないけど……

98版で11月下旬に発売される、ハイビジュアルS F3Dバトルゲーム『エルムナイト』。 いわゆるメ カ戦闘シミュレーションだが、ビジュアルシーン



ビットから見てる感覚になっている。画面は98版

98版『エルムナイト』を発表 移植してくんないかなア・・・

のアニメや臨場感あふれる戦闘シーン、効果音が ウリのゲームって感じ。ちなみにMSXへの移植 は予定なし。マイクロキャビンさん移植しない?



ヘルツのデビュー作、TAKERUで復活!/

サイコワールド

- ■ヘルツ

■9月下旬発売予定

媒	体	₩ ×1 🖍	が位れ
対応機	種	M5X 2/2+	に対の個人で
VRA	M	128K	10 17 2
セーブ	幾能	SRAM/ディスク	1
価	格	2,900円	1.
			la.



○ハシゴをのぼってみたら、こんな高いと

1988年12月に発売された、へ ルツのデビュー作が復活する。 この「サイコワールド」は、9

つの超能力を持つ女の子がモン ■☎052-824-2493(TAKERU事務局) スターにさらわれた少女を助け に行くという設定で、縦横のス ムーズスクロールがウリのアク ションゲームだ。この再販の話 を、MSX歴9年の編集部・あ じすあべば福田にしたところ、 ニコニコしながらつぎのように 話しはじめた。

> 「このゲーム、MSX2で1ドッ ト単位のなめらか横スクロール するんですよ。アクションゲー ムとしても、よくできてるし、 全日ステージのビジュアルシー ンつき。そう、SRAMにも対 応してるんです。むかし 6.800 円だったのが半額以下で買える なんてしあわせだよなアー

たしかに多少ふるくさい感は あるが、ゲーム自体はいまでも じゅうぶん楽しめるし2.900円 ならお買い得。アクションゲー ム好きに、ぜひオススメしたい。



見る価値ありのスムーズスク12ール



❖そのほかの新作情報な一のだ

巻頭記事を読んだ人なら、もう わかっていることと思うけど、「ブ ライ下巻完結編』の発売日が1か 月スライドして10月下旬になっ てしまった。発売を心待ちにして いるファンには、なんともくやし いかぎりだが、特製トランプのほ かに特製のしおりも付くことが決 定。期待感は高まるいっぽうだ。 さて、そのほかの新作に目を向 けてみると、まず『キャンペーン版 大戦略II・かすたまキット〔仮 称〕」が楽しみだ。これは、いま編 集部に続々と送りつけられている コンテスト作品のなかから、優秀 なものをピックアップし、その作

品+ユニットエディタをセットに して発売しちゃおうというシロモ ノ。自分の応募した作品が商品と なって店頭にならんじゃうんだか ら、こんなに気持ちのいい話はな い。発売は年末までにはとのこと で、価格も低めに設定されそうだ。

また、バーディーソフトから『マ イ・アイズ!」なるゲームが9月下 旬に登場する。海洋生物について 研究している主人公の涼子と、人 間と会話のできるシャチがおりな す、海を舞台にしたAVGだ。バー ディーの美少女が好きな人は要チ エックだぞ。

ここで、残念な情報をひとつ。 グローディアの『ヴェインドリー ム」が、都合により発売延期になっ てしまった。発売を楽しみにして いたみなさん、あまりガックリし ないでね。まあ、そんなわけでま た来月。ではでは!!



●9月号付録ディスクに収録されたユニットエディタ



○これは、「マイ・アイズ!」。画面は98版



●延期になってしまった「ヴェインドリーム」。画面は98版

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール新作発売予定表

記号の意味□無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボト専用、●はMSX2/2+用だがターボトの高速モードに対応。また、②のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、「MID」は MIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンター武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は8月17日現在のものです!

■ソフトと本 *媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

		ア 本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版	X C 9 。		
発売:	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	発売	产定日	タイトル(媒体)/メーカー名 予定価格
9	48	●龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円☑	11	9日	●MSX・FAN12月情報号(本+□) 徳間書店 980円(税込)
月	下旬	マイ・アイズ!(ロ)/バーディーソフト/7,800円	月	下旬	ブライ下巻完結編(D:タケル版) ブラザー工業 6.800円 🖸
	?	μ・NOTE Jr.(ロ)/ビッツー/19,800円MM		20日	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R) 光栄 価格未定 □
	?	サウルスランチMIDI#3(D)/ビッツー/3,400円 MIDI		20日	● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェアつき)/光栄/価格未定 ②
				27日	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(□) 光栄 9,800円□
				27日	● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(□:サウンドウェアつき)/光栄/12.200円 □
			10	火	星甲殼団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
			12	●シ.	ムシティー (D)/イマジニア/価格未定
10	88	●MSX·FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□	月以	●麻:	雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円ご
月	88	●ほぼ梅磨のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/価格未定	降	倉庫	車番リベンジ・ユーザーの逆襲編(□) / 発売元未定 / 価格未定
, ,	下旬	ブライ下巻完結編(□:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円 ☑	4	● ワン	ンダーボーイII モンスターランド(P)/日本デクスタ 7,800円
	下旬	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円	発売	●M:	SXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定☑
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円図	売	わく	〈わくキャビンパニック(D) /マイクロキャビン 価格未定 D
			日未	● ‡†	マンペーン版大戦略 II・かすたまキット(□) / マイクロキャビン 価格未定
			未	プロ	ロの碁パート5(口)/マイティマイコンシステム/9,800円
			定		

【発売延期ソフト】ヴェインドリーム(グローディア)、3 Dブール(マイクロプローズジャバン)

●今月のバックスト---リ--

「さようなら……、ロッシュ」そう彼の墓に告げると涙をぬぐっ た。ロッシュのおかげで両親の手掛かりをつかむことができた シニリアは、悲しみを乗り越えて次の目的地へ旅立つことにし た。しかし、彼女の胸の内には、どこか晴れないものがあった。 そんなときいつも励ましてくれるのはルーシャオだった。くよ くよしていても始まらない。手掛かりを頼りに先を急ぐことに するのだが、行く手に待ち受けているのは邪悪な組織。シニリ アの力ではどうすることもできないのはわかっているが……。



早いもので付録ディスクが登 場してから、もう] 年がたちま した。最初は定価の大幅な上昇 に懸念を抱いていた人も、最近 では値段以上の密度の濃さに満 足していただけているようで、 とてもうれしいかぎりです。

いろいろな苦労の結果、現在 も980円という定価を維持して います。単純に雑誌という観点 から見ればディスクの付録があ るとはいえとても高価ですよね。 しかし、そのディスクの中身は まさにお正月の福袋を毎月出し ているようなものだとは思いま せんか? これからもこのクオ リティーを保っていきたいと思 っています。この場を借りて付

	スーパー付録ディスク	OCT. 199	2 DISK # 13
媒 体		セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,232,896バイト
VRAM	128K	ターボ	Rの高速モードに対応

録ディスク制作に御協力くださ いました方々、各ソフトハウス に厚く御礼申し上げます。

さて、一周年記念としてあの 「ハイドライド」を収録しました。 アクションRPGの元祖を心ゆ くまで楽しんでください。

先月号の『キャンペーン版大 戦略II」ユニットエディタを改

良してグラフサウルスが使える ようになったものを収録。また、 松下電器の増設ディスクドライ ブに付属のデモも収録。

そして、特別企画として付録 ディスクのなかに隠されている パスワード探しを行っています。 ふるってご応募ください。詳し くは120ページを見てください。

ディスク1年間の

シャオのケガは思

○平穏な日々は束の間



















Oイヤな子感は的中·







母森で野獣に襲われ大ケ ○彼とはおさななじみだ

の彼は両親の手掛かり

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓示 (UKP) TITLE CG DESIGNER=木村明広 (ライトスタッフ) / MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=なると/ DISK MAKER=化成パーペイタム㈱/ SPECIAL THANKS TO T&E SOFT + ブラザー工業+ポニーテールソフト+コナミ+ビッツー+リバーヒルソフト+マイクロキャビン+松下電器産

なんだかとく

した気分です。



■ファンダムGAMES

今月収録している10本の作品は、第6回プログラムコンテスト第1次候補作品。このうち、綴じこみアンケートハガキによる人気調査で、3本が前期ノミネート作品となります。来月収録される作品も、同様。

やはり、プロコンのせいか、 今月は傑作ぞろい。リアルなスポーツゲーム、RPGふうパズルゲーム、波の理論を実感する 科学装置、惑星間戦争ふうゴルフゲーム、変な純粋パズルゲーム、妙なアクションパズルゲーム、オーソドックスなパズルゲーム、脳力開発ゲーム、なんだ 孔子によれば、朝、道を教えてもらったのに、その日の夕方にはもう忘れて、道に迷って死んでしまうなんて、かなりおかしい。ちょっと違う気もするが、どうせたいして変わんないって。

かピョンピョンゲーム、すごろ くふうのRPGゲーム……と、 さて、どれがどの作品でしょう。 なお、「ARMED PLAN ETS」のみターボR専用です。 MSX2/2+の人は残念です が遊べません。

それはともかく、アンケート ハガキではどの作品を支持する のか、ぜひ決めておいてくださ い。よろしく。 18735ページ

■ファンダム・サンプル

今月は珍しくたくさんファイ ルが集まりました。

BASICピクニック

DOSの謎の周辺を歩くBA SICピクニックからは、 DEMO. BAT EX. BAT

という、バッチファイルのサンプルが入っています。前者は、てきとうなデモ、後者は、DOS(1)上でBASICを利用して漢字モード、ANKモードを切り換えるバッチファイルです。EX.BAT用のBASICファイルが、

KANJI. BAS KANA. BAS

の2つです。 曜30ページ

新・マシン語の気持ち

Simple ASMによるサンプルソースプログラム。8、9月号に収録した体験版Sim-

ple ASMの2ファイル「SIMPLEAS. M」と「SIMPLE. MCH」、または、タケルで販売されている「Simple ASM」(税込5000円)に対応。収録ファイルは、

LIST1-1, SIM LIST1-2, SIM LIST1-3, SIM の3本。 曜48ページ

ポストリュード

「波動実験装置」の解説に付属 しているカコミ「ポストリュード」のサンプルプログラム VIEW. ASC を収録。記事に従って、MER GEしてください。☞51ページ

『CGコンテスト』『パソ通天国』「MIDI三度笠』は解凍作業が必要です。

今月も解凍作業が必要なものがありますので、2DDフォーマットされたディスクを用意して、メッセージに従ってディスクを入れかえていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、MIDI以外は解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終わったということなので、ここで中断できます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブ

に入れてリセットをするか、電源を新たに入れ直してください。 すると、画面にA>と表示されます。OGコンテストではRU N-CG、パソ天ではRUN-PSTNと入力してリターンキ ーを押します。途中でExtract ?(Y/N)と聞いてくるのでY キーを押すと、解凍が再開されます。

MIDI三度笠はすべて同時に やってしまいます。

CGコンテストの 実行用のディスクを作成します DSKFが336以上のディスクが必要です まず、あなたの用意したディスクをチェック

用意したディスクをドライブAにセットして スペースキーを押してください 大メニューにもどりたい場合は、 ESCキーでもどれます ※これ以降は直接もどることができません

○どうですか、使いやすくなったでしょ? これで失敗することが少なくなるかな

現在している、またはこれからすること になる作業がここに表示される。作業に 入るときはかならず確認すること。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業 ミスのときのメッセージが表示される。

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。ここのメッセージに従って作業を進めよう。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しりターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

ある2DDディスクの残り容量 を調べるのはじつにかんたんです。 BASICモードで、調べたいディ スクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(Ø) と入力して、リターンキーを押せ ばいいのです。すると、

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があ

ることを表しています。ちなみに、 713Kバイトとは2DDのフォー マット直後の残り容量です。

さて、今月から、複写・解凍プログラムのメッセージに「DSKFが××以上の~」という部分が出てきます。このDSKFとは、もちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解東の必要なコーナーを 選択するまえに、この方法で、ユ ーザーディスクの残り容量(DS KFの値)をはかっておくように しましょう。ちなみにDSKFと はDiSKFreeの略です。覚えやす いですね。

また、DSKFは指定された容量 さえあれば、それ以外の部分には 何が入っていてもかまいません。 ただし、ギリギリの容量しかない 場合、解凍時間は長くなります。



このマークのあるコーナーは 指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。





付録ディスクー周年記念ということもあり、ビッグタイトルの『ハイドライド』を収録しました。フィー ルド型RPGの元祖ということで、今までRPGをPLAYしたことのない人も、ぜひ遊んでみてくださ い。攻略のヒントは画面のなかに隠されています。がんばって、バラリスを倒してくださいね。

A・RPGの元祖『ハイドライド』

このゲームは、主人公ジム君 をあやつって、悪の大王バラリ スを倒し、お姫様を助け出すと



○当時はこれを見て欲しくなったもんニョロ

いうBPGゲームです。

と、その前に注意が1つあり ます。まず、セーブ・ロード用 として2DDフォーマット済み の新しいディスクを 1 枚用意し てください。付録ディスクは、 書き込めない状態になっている ので、データのセーブができま せん。ゲームが始まったら、新 しいディスクに入れかえてから ゲームを楽しんでくださいね。

©1985 T&E SOFT

※今回収録したものは編集部で改造してあります。 詳しくはこのページの欄外を見てください。

『ハイドライド』MSX版の移植プログラマ・加藤英治氏

昭和60年(1985年)7月頃にプログラ ムを開発していたわけですから、すで に7年以上もたってしまい、自分も ほとんど記憶に残ってないのですが、 今でもみなさんに遊んでいただいてい ると思うと、たいへん嬉しいです。 これからも、みなさんに末永く楽しん でもらえるゲーム作りをしていきたい と思っていますので、どうか応援して くださいネ。



《の伝説……

この伝説は、今私たちが住ん でいる世界とはまったく別の空 間での物語です。ここは、妖精 の住む国、フェアリーランド。 そこは、王様の住んでいる宮殿 を中心に広がっている、緑の美 しい平和な王国でした。この宮 殿には3種類のふしぎな宝石が まつられらており、その宝石に よって王国の平和はたもたれて いたのです。人間と妖精たちは この世界でお互いに共存し、助 けあいながら仲よく暮らしてい ました。ところがある日、悪心 をおこした人間によって宝石の ひとつが盗まれてしまったので す。数が足りなくなってしまっ た宝石はその輝きが鈍くなって しまい、ついに宝石によって封

印されていた、神話伝説最強と いわれるバラリスが目覚めてし まったのです。バラリスの魔力 によって残りの宝石もいずこか へと飛ばされてしまい、平和で あったフェアリーランドも崩壊 してしまいました。王国のプリ ンセス、アンもバラリスの魔力 によって妖精にされて、いなく なってしまいました。王国を崩 壊させたバラリスは、国のあち こちに怪物を放ち、人々の心を 恐怖と絶望が支配したのです。 そこへ 1 人の勇敢な若者が王国 の復興を願って立ち上がりまし た。彼の名はジム。ジムは人々 の希望を一身に背負い、たった ひとりで怪物に挑戦していった のです。『政略は18ページから

基本操作マニュアルです

キー操作一覧表

※キーボード、ジョイスティックに対応。ただし、セーブやロード など細かい操作はキーボードのみです。

スペースキー (A ボタン)	攻撃/防御の切り換え、および地下迷宮への出入り。押していると き⇒攻撃、はなしているとき⇒防御。
カーソルキー (十字キー)	上下左右各方向に移動します。
w + —	データのメモリセーブ。 Y でセーブ、 N でキャンセル。 (注意/このメモリセーブは電源を切ると消えてしまいます)
R + -	データのメモリからのロード。 Y でロード。 N でキャンセル。
s +-	データのディスクセーブ。全部で10か所できます。0~9の番号を聞いてくるので、番号を入力してください。 (注意/同じ番号にセーブすると前のデータは消えます)
L +—	ディスクにセーブしたデータのロード。0~9のセーブ箇所から、 どのデータをロードするか、必要なデータの番号を入力してくだ さい。
STOP+-	一時停止。もう 度STOPキーを押すとゲーム再開。
ESC+-	ギブアップ。



パラメータの説明

生命力及びダメージを表し ます。通常生命力は、緑色 の棒グラフで表示されます。この生命力 が0になったとき、死んでしまいます。 回復はじっとしているだけで回復します。

腕力を表します。水色の棒 グラフで表示されています。 この力が強いほど、敵に対する攻撃力が 大きくなります。攻撃力は、レベルアッ ブやアイテムで、大きくなります。

経験値を表します。黄色の 棒グラフで表示されていま す。怪物を倒したときに、自分の強さに よって経験値が増します。経験値が100 %以上になると、LIFE、STRメー ターが共に10ずつ増して強くなります。

アイテムの説明

勇気のあるものが持つ剣。攻撃力 が2倍になるといわれています。 正しき心を持つものが使用すると 防御力が増加する盾です。 どんな暗闇にいても、このランプ の炎は消えることはありません。 以前は教会にあった十字架。何者 かが恐れて隠してしまいました。 怪物に殺されてしまったとき、1 回だけ生き返られます。 この壷を手にすると、いままで見 えなかった物が見えるように・・・・・ 鍵とくれば、もう何に使うのか、 説明しなくてもわかりますよね。 宝石は全部で3種類あります。ゲ

-ム上で重要な役割をはたします。

フェアリーは全部で3人。それぞ

れ別の場所にいます。

※付録ディスクに収録している「ハイドライド」は、 IDDのディスクに収められたMSX2用のものをもとにしています。 オリジナル版はVRAM64K (SCREEN5)とVRAM128K (SCREEN8)の両方に対応して いますが、付録ディスク収録版では、VRAMI28Kのみに対応しています。さらに、グラフィックファイルを付録ディスク専用の形で圧縮しています。なお、プログラムの一部に手を加えてターボRは標 準モードに切り換わるようにしています。

ビーコロンのときに何か音楽があった

ルとてもよいです!

(愛知県



今月は先月号のユニットエディタの 改良版とMSXのロゴマークがダン スするデモの2つを収録した。

『キャンペーン版大戦略II』用ユニット エディタ改良版 ©1999 SYSTEM SOFT ©1992 MICRO CABIN

前号のバージョンで意味のなかったスプライトコンバータは、都合により削除しました。

また、「グラフサウルス」にデータを対応させられるようになり、より多くの皆さんに使っていただけるようになりました。さらに、グラフィックが複雑す

ぎると読みこみができなくなる 現象を防止するため、複雑すぎ るデータの場合は警告がでるよ うになりました。しかし、とん でもなく複雑すぎる場合、動作 に異常は出ませんが表示される 文字が変になってしまいます。 ご注意ください。

ここが変わったのです

今回のユニットエディタ改良 版を使うためには、MSX-D OSのシステムのはいったディ スクに、必要なファイルをコピ ーする必要があります。

9月号の付録ディスクから、

- ·UE_TTL1. DAP
- ・UE_TTL2. DAP の2つのファイル、そして今月 号の付録ディスクから、
- · UEDIT. COM
- ·FONT1. CHR

の2つ、合計4つのファイルを コピーして、MSX-DOS上 から、



●作業手順はいたってかんたん。ただ、システムディスクを壊さないようにね

UEDIT

で起動します。ちなみに、9月 号の付録ディスクからコピーす る2つのファイルはたんにタイ トルグラフィックデータなので、 今月号の付録ディスクでMSX 一DOSコーナーに行き、

UEDIT

で起動することもできます。タイトルは表示されませんが、機能は変わりません。

さて、今回の目玉といえば、「グラフサウルス」対応になった ことです。システムディスクからデータを読みこむときに、「グラフサウルス」のスクリーン5 用のGL 5ファイルか、「DD俱 楽部」用のDATファイルのど ちらの形式にするかを選択する ことができます。

GL5ファイルを選択した場合は、パレットのファイルAFIGHT. PL5(ディティール、アニメキャラ用)、MAP. PL5(マップキャラ用)を自動的に作成します。

注意すべき点は、作業ディスクにDATファイルとGL5ファイルが混在していると、作業ディスクから読みこむときにGL5ファイルしか読み込めなくなってしまうということです。1枚の作業ディスクには、両方の形式を混在させないようにしましょう。また、「グラフサウルス」のバージョン1.0では、GL5形式のファイルが使えないので、注意してください。

まだ間に合うです

先月号でお知らせしているユニットコンテストと総合シナリオコンテストはまだまだ募集中です。今回の修正でグラフサウルスが使えるようになったので、応募者が増えることを期待しています。詳しくは9月号の11ページをご覧ください。また、ユ

ニットを描く際に、参考にした 資料がある場合には必ず明記し てください。作品は下の宛て先 へ。9月30日当日消印有効です。 ご応募お待ちしてます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「大戦略のコンテスト」係



音だけの作品とはいいものだ。とくに今月 採用の『ブランコ』はずっと聞いてあきない。

今月の1本の「町」は、ぐるりとパラノマ風景を見せてくれる気持ちのいい作品です。ただ、 SETSCROLL命令を使っていたため、2+以降の機種でないと見られないのが残念。 また、今月は音だけの作品を ひさびさに収録。3分も画面設 定に待たされたり、もくもくと 画面のなかで絵が動いていたり する作品よりも、音だけの作品 に新鮮さを感じなかった?



ついに、自動解凍を取り入れたパソ天だ。 記事のほうも模様替えしたのだ。

付録ディスクが1周年という ことはパソ天でフリーウェアを 紹介しはじめてからも1年たっ たってこと。そんなわけで、記 事のほうは模様替えしてるし、 ディスクのほうはCGコンテス トのように自動解凍できるよう にしたのだ。生まれ変わったパ ソ天を見てほしい。ところで内 容のほうはゲームな

のだよ。



☞102ページ

マルマダム マはプロロヘ

はよ~ん★

時の経つのは早いもので、Mファンに付録ディスクがついてもう 1年が過ぎました。毎月付録にデ

この7年間をふり返って……

ィスクがついているなんて、自分 でいうのも何だけど、やっぱりす ごいことだと思います。しかも、 ただファイルが入っているだけで はなく、ディスクマガジンのよう なものなのですから。

ところで付録ディスクのシステムも、この1年で見違えるほど変わりました。試しに1年前の付録ディスクを持っている人は、起動してみてください。立ち上がるまでの早さが全然違うっ! 何でメニューが出るまでに90秒もかかるんだ? ちなみに今月号はたっ

たの40秒でした。進歩、進歩。

付録ディスクを作っていて苦労するのは、1つには容量との戦いかな。毎月、いろんなファイルを圧縮して収録していますけど、結局入り切らなくて泣く泣く削られるファイルの多いこと。とくにCGコンテストとパソ天かな。全部入れようと思ったら少なくとも2メガバイトなくっちゃ。720キロバイトじゃ足りないですよ。

それから、MSXという統一規格 のくせに全然動かない機種がある のも頭が痛い問題です。特にFS ー4600F、4700F、HBーF500、 HC-80などの機種には参りました。本来正しく動くはずのプログラムがまったく動かなくて、しかもそんなときに限って、マイクロキャビンさんに作ってもらったデモだったりするんですから。この世の中の機種が全部ターボRのGTになればどんなにか楽になることか。でも、はじめは多かったバグも最近少なくなってきたでしょ。(Orc)





新作ゲームの画面を先取りしちゃう「生生 生生カミングスーン」、今月もあります/

今月は、発売がちょいとばか し延びてしまった「ブライ下巻 完結編」から、「リリアン&ハヤ テの章」のグラフィックを収録 した。付録ディスク] 周年だか ら、それにちなんで1枚(/)だ。 10ページの記事とあわせて楽し んでほしい。



○リリアンとハヤテのツーショットだぼよん。 発売までは、この絵を見てガマンだ



いつもどおり、8月情報号の解答と当選者 発表をしちゃうのだ。

8月情報号の答えは、ゲーム 名が(C)のアナザで、ブランド 名が(A)GA夢(ホット・ビィ) だった。千葉県の見学英寅なん か、「3択問題にしたのは失敗だ ったな」といってながら『ザナッ ク』なんて書いてきてた。まだま だアマイな。くやしかったら次 回も挑戦してこい。で、正解者 のうち次の5名にホット・ビィ Tシャツを進呈する。⇒〈宮城 県〉加茂河、長野博之〈神奈川県〉 荒井康之、村井貴之〈佐賀県〉宮 原豪(敬称略)



○「ザナック」じゃなくて「アナザ」だよん



ビッツーから『MIDIサウルス』用に 「ハレルヤ」をもらっちゃいました。

今月も解凍が必要です。付録 ディスクのメニューを選んだ人 は画面の指示通りに操作してく ださい。

間違って解凍できなくても、 やり直しはすぐにできます。

圧縮されたファイルは「MI DISFX. COMJです。この ファイルは自己解凍ファイルで、 自身を実行すると、中に圧縮さ れているファイルを自分で展開 してくれるものです。

やり方は簡単。MSX-DO

Sのコマンドライン(「A>」と 表示されている状態)から、付録 ディスクがドライブに入ってい るのを確かめて"MIDISF X"と打ちこんでリターンキー を押してください。すると解凍 するかどうか聞いてきますので、 DSKFが23以上の解凍先ディ スクをドライブに入れて、解凍 するなら"Y"キーを押すと解凍 が始まります。

再び「A>」が表示 されれば終わりです。



DOTOBER

付録ディスクの無法地帯 B:が今月はお客様を迎えま した。看板は出ていませんが、 お月見しているルーシャオが目 印です。B:の隣なのでC:で す。いつもはOrcのプライベー

ああっ、いつも日陰者のわた くしがこんな明るい場所に!

トルームなのですが、今月だけ、 各方面から寄せられたメッセー ジをB: ふうにまとめています。 みなさん、あたたかいメッセー ジ、ありがとう。ほんとは無理 やり頼んだんだけど。



新設されたぬりえ部門を含めて3部門3作 品の優秀CGが見られるぞよ。

7月号で募集した、ぬりえ部 門の口Gがようやく発表できる でおじゃる。なかなかの優秀作 で、Dr. Sよりもうまいかもし れないぞよ(Sごめん)。そのほ かの部門も今月は気合が入った いい作品なので楽しめると思う マロ。楽しむまえに解凍作業が 必要でおじゃるから、117ページ をよ~く読んでたも

1896ページ

DSKF



とりあえず、トビラCGが見られるぞ。夏バ テがぬけず役立ちデータのほうがさぼりがちな 十字軍だ。寒くなるまで待ってもらおうかな。



今月もな~んにも入ってましえん。入れよう と思ったものが、急きょ予定変更を余儀なくさ れてしまったの。ゆるしてねんのねん。



いつもおなじことのくりかえしですみません が、DOSおよびDOS2への入口です。今月は BASICピクニックの遊び場にもなります。



曲が続けて聴けるようになったFM音楽館。 ほんのわずかな進歩に1年かかりました。

今月最大のポイントは、 ①曲が連続して聴ける という点にあります。

小メニューで5曲のうち1つ を選ぶと、かんたんな説明が出 て、さらにスペースキーを押す と演奏がはじまるのは、これま でどおり。ここからがちょっと ちがいます。

②曲に終わりがある

のです。基本的には、原曲が無 限ループの場合は3回ループ、 原曲がきちんと終了するタイプ のときはそれを尊重する、とい う方針で加工しています。そし

て、曲が終わるとふたたび曲が 選択できるようになります。 ③演奏中でも、スペースキーを 押すと曲の選択モードになる ようになっています。

ただし、いったんここに入る ともう大メニューにはもどれま せん。リセットボタンを押すか、 @CTRL\GRAPH\DEL キーを同時に押すり

という操作で、もう一度最初か らはじまります。☞71ページ ※付録ディスクでは、71~74ペ ージに掲載しているプログラム を一部変更しています。

付録ディスクー周年記念スペシャル ★懸賞つきパスワード探し!

付録ディスクが1年も続けられ たのも、読者のみなさんの支持が あればこそです。そこで、感謝の 気持ちをこめて、今月の付録ディ スクには謎を仕掛けてあります。 はっきりいうと、ある場所である ことをすると、パスワードが出る 仕組みになっているのです。

そのパスワードと、住所・氏名・ 年齢・職業・電話番号・使用機種

をハガキに書いて、次の住所まで お送りください。正解者のなかか ら抽選で10名様に、Mファン特製 2DD生ディスクと『スーパープ ロコレ3』を差し上げます。しめ切 りは9月25日必着。発表は12月号 付録ディスクの秘密の場所で。 〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア Mフ ァン「付録ディスクー周年」係

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボR専用プログラムです。②のついたソフトはMSX − MUSIC (FM音源) に対応。 ※各コーナータイトルの④®©は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズ®	付録ディスクの使い 方(PII8) ATTACK(PI4)	操作方法 攻略記事	ハイドライド	GAME XB ほか全日ファイル	くわしくは 118~119 ページをご覧ください
CDMING SDDN©	CDMING SDDN (P 112~115)	新作ソフトの開発中 CG	プライ下巻完結編	CDMIN'IØ, XB CDMIN'IØ, XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィック データです
ファンダム・GAMES®	ファンダム (P 35∼70)	掲載プログラム	波動実験装置 ●番倉庫 ●右脳 ●SKY REAL VDLLEY type - Ø NUCLEUS NED ●DELVINDUS ★ARMED PLANETS	HADDU FDX BANSDUKD FDX UNDU FDX SKY FDX VOLLEY FDX TYPE-Ø FDX NUCLEUS FDX NEO FDX DLVINDUS FDX DLVINDUS BARMED-P FDX APMAIN2 BAS APSPR BIN ARMMAC BIN SIN_COS DAT PLANET3 GRP	BASICプログラムです DELVINDUSで遊ぶには、DLVINDUS、FDXとDLVINDUS、Bの2つのファイルが必要です ARMED PLANETSを遊ぶにはARMED-P.FDX以降の6つのファイルが必要です。
ファンダム・サンブルブロ 「 グラム®	新・マシン語の気持 ち (P 52) BASIC ピ ク ニック (P 30) ポストリュード(P 51)	掲載プログラム	「Simple ASM」によるソース・プログラムのサンプル DDSIのパッチファイル例 波動実験装置で3つの波を表示	LISTI-1 . SIM LISTI-2 . SIM LISTI - 2 . SIM DEMD . BAT KANJI . BAS KANA . BAS EX . BAT VIEW . ASC	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館②	FM音楽館 (P71~74)	掲載プログラム	☑ ダイナミック侍 ☑ ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM ☑ DUTLAW ☑ DDDM ☑ 日本陸軍	OYNAMIC . FMX ZANZIBER. FMX DUTLAW . FMX OOOM . FMX RIKUGUN . FMX	BASICプログラムです
AVフォーラム ®	AVフォーラム (P 92~93)	掲載プログラム	今月の 本/規定部門「ご近所」 /自由部門	AV-DCT AVX AV-MAC AV AV-LINE AV GRP-1 AV GRP-2 AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-DCT, AVXを実行すれば動きます
ほぼ梅麿のCG コンテスト例	ほほ梅麿のCGコン テスト (P96~~101)		イラスト部門「ジェレミイとわた し」/紙芝居部門「ぼうし」/ぬ りえコンテスト用教材CG	RUN-CG . XB CG1Ø . LZH	CGIO, LZHをコピー&解凍&実行するためのプログラムです
バソ通天国A	バソ通天園 (P 102~108)	ゲーム 6 本のフリー ウェア	「ALL ZERD」「オセロゲーム for MSXView」「かいじゅうをたおそう er.2.0」「八架八升目放任主義型黒 白石裏返遊数」「タイマーボール」 「HUSTLE」	RUN-PSTN. XB PMEXTZ . DDC PMEXT . CDM T I MERBAL. PMA ALLZERD . PMA KAIJUZ . LZH HUSTLE . LZH OTHELLD . LZH BW1ØØ . PMA	各ゲームをコビー & 解凍するためのプログラムです
ゲーム十字軍©	ゲーム十字軍 (P 22~29)	ピッツーによる十字 軍トピラCG		GAMEJ'IØ. C GAMEJ'IØ. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ です
MIDI®	MIDI三度笠 (P 94~95)	MIDI音楽データ	ハレルヤ	MIDISFX . CDM	MIDIサウルス用の演奏データです。くわしくは 95 ページをご覧ください
あてましょQ©	付録ディスクの使い 方 (P I20)	ゲーム当てクイズ		ATE-Q'1Ø. XB ATEQ1'1Ø. XS7 ATEQ2'1Ø. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ です
MSX-DDS®	付録ディスクの使い 方 (P 120)	MSX-DDSI、2の基 本セット	MSX - DDS1 MSX - DDS2	MSXDDS . SYS CDMMANO . CDM MSXDDS2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2/2+用のMSX-DDSIセットと、 MSX-DDS2セットが入っています。ターボ RはおもにDDS2で、それ以外はDDSIで起 動しています
オマケ ⊗	付録ディスクの使い 方 (P II9)	ユニット・エディタ のパージョン・アッ ブ差し替えファイル FS-FDIA 付属の デ モ	9月情報号スーパー付録ディスク 収録のキャンペーン版大戦略 II 用 ユニット・エディタの パージョ ン・アップ差し替えファイル シューペルトの「ます」によるMSX ロゴマークの 3 D ダンス	UEDIT . CDM FONTI . CHR OEMO . BAS FORELLE . BIN LDGD . BIN BGM . DBJ	
B:©		編集後記		B-CLN'IØ, C	付録ディスク用テキストファイルです
C:0		各メーカーの方々の	祝 付録ディスク一周年!	C-CLN'IØ. C	付録ディスク用テキストファイルです

V O C L I P

お好み焼きとMSX

来日したMSX-ENGINE編集長Loek van Kooten



クは時として英語で熱弁をふるった。Mファン側(右)の2人がただごとではない表情なの は、その熱弁を必死に理解しようとしているから。後になって、日本でオランダのソフトを売る 話になったが、「お金は問題ではない。ただ広めたいだけ」とくりかえし強調していた

日月7日、オランダから同人誌「MS X-ENG I NE」誌(略称MEM)の編 集長Loek van Kootenが新橋 にやってきた。背が高く、ハンサムで しかも若い。JB歳。同年代の鈴木裕子 さんという、かわいい女性を同伴して いて「友だち?」とルークにきいたら 「いや、恋人です」と日本語で答えた。

ほんとうは、バン・クーテン氏とい うべきなんだろうが、出会った雰囲気 で、以後ルークと呼ぶことにする。

ルーク編集長と北根編集長の会見場 所は新橋でいちばんかっこいい喫茶店



MEMとディスクマガジン「ドラゴンディス ク」。ディスクのほうは、6号ぶん約3千円く らいで国際通信販売している(詳細は来月)

La Cabine。中で撮影しようとした らフラッシュをたいてはいけないとい われたので、浜野カメラマンはいった ん撮影をあきらめてアイスティーをす すりはじめた。けっきょく、ダメでも ともと、フラッシュなしで何枚か撮っ たら妖しい写真が仕上がってきた(上 の写真)。さすが、浜野さん。

ルークは最初、一生懸命、日本語で しゃべってくれた。アムステルダムの ホテル・オークラでMファンを買うこ とができる。1400円で、とても高い。 しかし、とっても人気です、などなど。

Mファンからの御中元として、国際 戦略担当おさだ作のオランダ国旗CG と日の丸CGではさんだディスクセッ ト(Mファンの付録ディスクひとそろ い)を差し出したら、おかえしに「つま らないものです」とディズニーランド のクッキーをいただいたりして、なん だか取材というよりひさしぶりに会っ た友だちどうしのような雰囲気だった。

そんな雰囲気のまま、おさだが英語 で質問したあたりから、ぜんぶ英語に なり、ぼくたちの取材能力はおそらく 3分の1になった。以下、3分の1で 申しわけないが、話は続く。

ルークは、MSXによっで日本が大 好きになった。日本は、世界中で唯一、 MSXの人気が非常に高い国。美しい 雑誌(Mファンのこと)もある。MSX



ク訪問の記念写真。左から、北根編集長、 ルーク・バン・クーテンMEM編集長、鈴木裕子 さん。国際戦略担当おさだ

が好きになればなるほど、日本が好き になった。それで、ルークはオランダ のライデン大学(オランダで最初に日 本語を教えた大学だそうだ)に入って 日本語を専攻し、来年から1年間長崎 に留学する。将来は? とあとでお好 み焼きを食べながらきいたら、日本と コンピューダに関係した仕事をしたい のだそうだ。

ところで、ルークたちが進めている MSX ユーザーの「KOKUSAIKA project」というアイデアに、北根編 集長もどんどん賛同し、世界に点在す るMSXユーザークラブにMファンを 送ろう、などといいだした。

ルークたちのアイデアは、MSXの ユーザーを国際規模で結んで市場を広 げ、勢いの衰えかけたMSX(とはい え、オランダで2万人、全ヨーロッパ で何十万人かのユーザーがいるらしい が)を救おうというのがテーマだ。 MEM(ほぼ隔月)はもちろんオランダ 語で書かれているが、中にルークの手 による「MSX-WORLD」という英 語のコーナーがある。本誌新コーナー の「internationalization」は、こ のコーナーの趣旨を見習ったものだ (中は日本語だけど)。

で、ルークがいうには、どんなに間 違った英語でも、多くの西洋人にとっ て、日本語よりはわかりやすい。だか らゲームもむかしのように英語を多く 使っで作ってくれればもっとヨーロッ パで売れるのに……。日本では、漢字 ROM内蔵こそ、MSXの進化の目玉 だったのに、これは皮肉な話だ。

ちなみに、ルークがMファンの付録 ディスクでいちばん好きなコーナーは 「AVフォーラム」。今月号の「近所の家 でよくやったこと」を見せたら「オラン ダでもおなじ」だって。

●発売 徳間書店

●発行・編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER

栃窪宏男

EDITOR & LEPRECHAUN

山森尚 FOITOR IN CHIEF

北根紀子 SENIDR CONTRIBUTING EDITOR

山科敦之

FDITORIAL STAFF 加藤久人+川尻淳史+鴇田洋志+福成雅英

+諸橋康一+渡辺庸

ASSISTANT EDITORS

池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+ 笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹

CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊

●制作

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

FDITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE

ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山

つつじ+成田保宏+佐藤良治 COVER ARTIST

佐藤任紀+元野-- 繁

COVER PHOTOGRAPHER

矢藤修三+大嶋一成

FINISH DESIGNERS

侑)あくせす+株)ワードポップ PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆もし、MSXが死んだらどうします か。国際化プロジェクトについてしゃ べっているときに、ルークが日本語で 問いかけた。だいじょうぶ、MSXは死 なないわよ、雑誌は死ぬかもしれない けど。編集長も日本語で答えた◆少な くとも、ある意味で、MSX業界はとっ くにMSX1を殺している。Mファン 自身も、読者のなかにMSX1ユーザ ーがいることを知っていながら、MS X1のためにする配慮がどんどん少な くなっでいる。FDDを装備したVR AMI28KのMSX2以降の機種でし か動かない付録ディスクなどはその最 たるものだ(それでもMファンはまち がいなくMSX 1 月プログラムをもっ とも多く掲載している雑誌だ)◆MS X2や2+だって、ターボ円に殺され る日が来るかもしれない。MSXはM SX自身を殺しながら賢くなってきた。 MSXが死ぬことよりも、もうそれ以 上死ねなくなったときのほうが悲しい。

A D * 1 N D E X

アスキー
電子技術教育協会 4
徳間書店8
日本視力回復協会 82、8
日本テレネット8
ブラザー工業 ・・・・・・・表
松下電器産業表

次号は、Mファンを読むためにMSXを 10月8日発売予980円

写真·

ひろがる魅力、MSX。

【ご注意】Panasonic FS AIGT(松下電器產業株式会科製)には、

MSX turbo R専用クラフィカルユーザーインターフェイスMSXViewl.21(エムエスエックス・ピュウ1.21)

MSX View 1.2^a

MSX turbo 日専用

価格: 9.800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザー インターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除なども マウスで簡単に行うことができます。

HEXVIEW

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複 写や削除などが可能 ●対応ソフトなら使用方法 はすべて統一 異なるソフトウェアの操作方法をお ぼえるのが簡単 ●MSXViewからMSX-DOSのコマ ンド、パッチファイル、BASICフログラムを実行可能 ●スクリーンセーバー機能をサホート ●専用アフ リケーションソフト/ViewTED. ViewDRAW, View PAINT, PageBOOKが付属

■対応機種:Panasonic FS-A1ST

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC (ビュウ・カルク)

iew CALC

MSX turbo R専用

価格:14.800円(送料1.000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアで す。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーション など、幅広い用途に利用できます。



■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能 (理論値) ●グラフ自動作成機能により、ワークシ トのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グ ラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフ が作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、 52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。ま た、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を 作成することも可能

■対応機種: MSX turbo R専用 ※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりま せん。ViewCALCをご使用になるには、MSXView」

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ (MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ

価格:30,000円(送料1,000円)

MFM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッ ジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うこと により、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX2, MSX2, 、MSX turbo R ※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる 場合には、日本語MSX-DOS2が必要です MSX tur bo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、 リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます





SX-SERIA

RS-232C 方式 のコミュニケーションインターフェイス

MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

価格:20.000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL 232は、MSX用のRS-232Cカ ートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトが そのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R



MSX HD Interface

価格:30.000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスク を使うためのインターフェイスカートリッジです。 MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい



【ご注意】MSX SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみて取り扱っております ご構入の中し込み・お問い合わせは、本アスキ―直販部(電話83 3486 7114)までお願いいたします。

MSX、MSX2、MSX2-のスペックシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データバック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1.000円)

MSX-Datapackは、MSX までの公開可能 な仕様とサンフルフログラムのバッケージです。

- ■内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様、シス テムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的 な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編… 拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの 方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- ■対応機種:MSX、MSX2、MSX2。
- ■メディア:3.5-2DD



MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターホアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1.000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX tur bo Rの仕様とサンフルフログラムのバッケージです。

- ■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX -DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの 機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表 など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用 法、MSXViewアフリケーションの作成法、MSX-MIDI アフリケーションの作成法など
- ■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5~2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

価格:12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バック スクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使い やすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- ■対応機種: MSX₂, MSX₂+, MSX turbo R
- ■対応OS:MSX-DOS1.日本語MSX-DOS2 ※ハソコン通信をする場合には、MSX本体の他に MSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカ ートリッジとモデムが必要です



■ 木パッケージは、フログラミングテツニックの解説書ではありません。フログラミングの際のデータとして活用して下さい

MSX-DDS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのフログラムを 実現。漢字エディタ付属。 + MSX turbo Rても動作可能 MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスパグ2)

価格:19,800円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ 上に置くことで、大規模フログラムにも対応。 ÷MSX turbo Rでも動作可能 MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シー バージョン1.2)

価格:19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンハイラ。フログラム作成にはMS ※MSX turbo Rでも動作可能 X-DOS2 TOOLSが必要。

◆表示価格に、消費税は含まれておりません ◆MSX、MSX DOSは株式会社アスキーの商標です 詳しい資料をお送りいたします 下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー



1992 OCTOBER

発行人 栃窪宏男編集人 山森 尚

発売 編集·発行 株 式 会 社 徳 間 書 店 徳間書店インターメディア株式会社

〒105-55東京都港区新於4-10-1 〒105 東京都港区新橋4-10-7

五03(3433)623(代) 定值**980円** 五03(3431)1627(代) (本体951円)